
№6 2000 [33]
журнал для настоящих геймеров
ИГРО МАНИЯ
DEATHMATCH
Тотальная настройка Quake 3
ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА
Страйкбол: экшен в полевых условиях
ГЕЙМНЕТ
MUD - что это такое и как это все начиналось
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
MDK 2
EVOLVA
DAIKATANA
THE LONGEST JOURNEY
DOGS OF WAR на CD
CD
часть тиража укомплектована демонстрационным CD-ROM
КОНКУРСЫ и КРОССВОРД С ПРИЗАМИ!
MDK2
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
Разумный компьютер за разумные деньги
+ Игры, представленные на E3 / Механика стратегий в реальном времени
Thief 2: ограбление вора / Карточный Babylon 5 / Способности карт в MTG
ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >

ИГРО МАНИЯ





Наш новый адрес:

109559, г. Москва,
Тихорецкий бульвар, д.1, офис 455.

Наши (не менее новые) телефоны:

975-7409
975-7410



От редакции

Приветствую вас, дорогие читатели! Начнем с того, что конец весны ознаменовался всем известной всемирной выставкой "E3", произошедший в славном заштатском городе Лос-Анжелесе. Знаменательное событие. Но мы о нем много рассказывать не будем. Потому как, согласитесь, немного интереса читать многостраничные россказни про шикарные стенды крупнейших компаний, украшенные рекламными девицами и многодюймовыми мониторами, на которых вертятся демонстрационные ролики будущих шедевральных блокбастеров. Другое дело — выяснить, чего год грядущий нам готовит и что такого занимательного явила миру "E3". Явила ли? Конечно, явила! Куда ж она денется... Вашему вниманию — краткая подборка в "Новостном меридиане". Все, о чем действительно стоило сказать.

Теперь обо всем остальном. Для начала — сознаюсь в невольной лжи. Помните, в прошлом номере в редакторском своем слове я предрекал, что летом настанет затишье и игр особо-то выходить не будет? Хех — как бы не так! В нарушение всех сложившихся традиций, одна за другой начинают появляться сильнейшие вещи, многие из которых относятся к разряду "играть всем!". Ну, MDK 2 — понятно. Дальше — Evolva и потрясающий квест The Longest Journey. Следом движутся Ground Control, Vampyre: The Masquerade, Diablo 2, Shogun, предположительно — Icewind Dale... Собственно, все они будут подробно описаны в следующем номере "Мании" — в разделе руководств и солюшенов наступает, мягко говоря, оживление.

Развиваются и другие области номера. Во-первых, в рубрике "Геймнет", посвященной онлайновым играм, стартовала подборка тематических статей по отечественным русскоязычным (!) MUD'ам. В высшей степени рекомендую всем, у кого есть возможность находиться в Интернет, не пересчитывая каждый просиженный час на непомерных американских президентов. Во-вторых, начинается цикл статей по мультиплееру в Q3, призванных помочь всем желающим играть на серьезном уровне. В-третьих, линия рассказов о полевых играх продолжена статьей по страйкболу — наиболее дешевому и легкому в организации варианту игр на открытой местности. В-четвертых и в-пятнадцатых — тонны всевозможнейшей информации по всем областям компьютерных игр; смотри оглавление, ориентируйся и читай.

Насчет ориентировки. В последнее время мы получили много писем, что в номере сложно разобраться и что структура рубрик переусложнена. Возможно. Нам-то изнутри все понятно и очевидно, потому подчас и судить сложно. В следующем номере произойдет небольшая реформа, сводящаяся к переформированию части рубрик и развитию тех из них, которые являются по-настоящему интересными. Нет, открывать завесы тайны пока не стану — через месяц сами все увидите.

И последнее, о чем хотелось бы сказать. Любимая многими "Горячая линия" никуда не делась, а отсутствует по внутренним причинам. Она возобновится со следующего номера.

На этом все. Отзывы по журналу, предложения и любого рода комментарии можете направлять как по обычной почте, так и по электронной. И не забудьте, что продолжается конкурс по Третьим Героям — у вас еще есть время принять участие!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru
Редакторы
Олег Полянский
rod@igromania.ru
Алексей Кравчун
operKOT@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru
Редактор компакт-диска
Игорь Власов
vlv@igromania.ru
Корректор
Людмила Катаева
luda@obninsk.com
Дизайн и верстка
Виктор Кайков
victor@igromania.ru
Павел Васин
kabanok@yahoo.com
Серийный художник
Андрей Казонджий
Художник-иллюстратор
Даниил Кузьмичев
dahr@igromania.ru
Web-программист
Денис Валеев
webmaster@igromania.ru
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
Альтер-эго редакции
Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 455.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 1560 «Игромания», 1998-2000.
Тираж 30100.

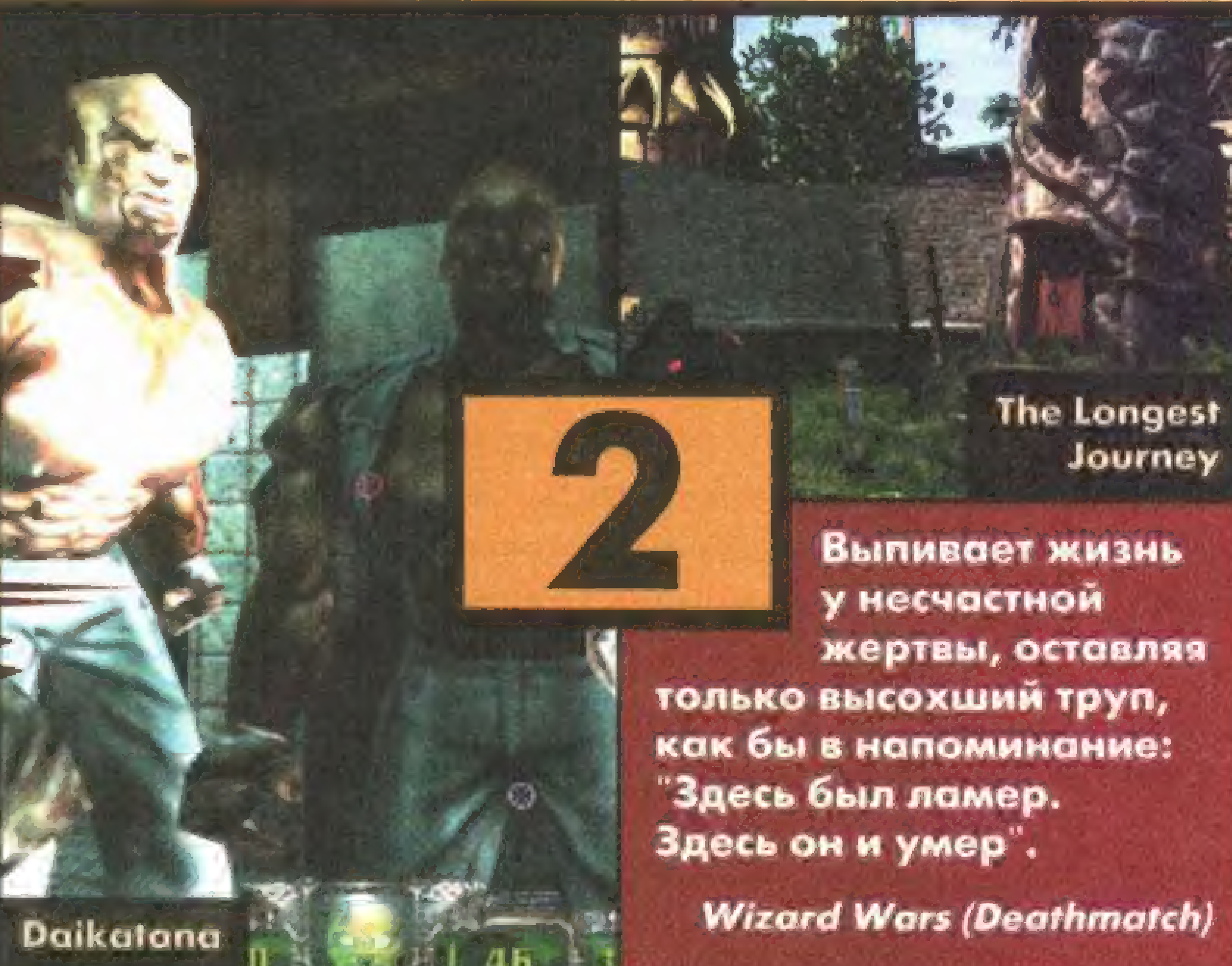


Пешко-мания

Люди заражались тысячами. Но этих больных никто не умел лечить. И с ними приходилось сражаться.

Venom

Проклятые земли



Daikatana

The Longest Journey

Выпивает жизнь у несчастной жертвы, оставляя только высохший труп, как бы в напоминание: "Здесь был ламер. Здесь он и умер".

Wizard Wars (Deathmatch)



IRC

Так ведь удобно играть: прошел первую миссию, потом понапрягался над последней, а после этого расслабляешься на второй.

Thief 2 «Ограбление вора»

3



Разумный компьютер за разумные деньги


Страйкбол

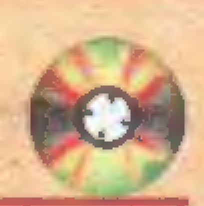
4

Почему фраза "клон RTS" уже навязла на зубах, а фраза "клон GodSim" вообще никогда не звучала?!

«Стратегии в реальном времени»


Scandalmonger (MTG)

ДЕМО-ВЕРСИИ



MDK 2

Жанр	Action
Разработчик	Bioware
Издатель	Interplay
Требования	P-233, 32Mb, 3D уск.
Размер	82.4Mb

Продолжение знаменитейшей аркады от Shiny Entertainment. На этот раз все сложнее. В процессе освобождения мира от инопланетных захватчиков будет принимать участие вся команда: Макс, Курт и Док. Для каждого — чуть ли не свой жанр (Доктор Флюк Хокинс, например, будет главным героем мини-квеста MDK2). Все это разнообразие можно посмотреть в данной демке.



Serious Sam

Жанр	3D Action
Разработчик	Croteam
Издатель	Croteam
Требования	P-II 266, 64Mb, ускоритель 12Mb
Размер	45.8Mb



Этой демки ждали давно. Когда хорватская команда Croteam объявила о создании 3D шутера на собственном движке, большинство только покрутило пальцем у виска. Ну в самом деле, кто же в наше время делает такие громоздкие вещи без сторонней помощи? Но демо-версия Serious Sam развеяла сомнения даже самых отъявленных критиков. Несмотря на то, что демка позиционируется как тестовая, посмотреть там есть чего.

Star Trek: Armada

Жанр	RTS
Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Требования	P-233, 32Mb
Размер	73.1Mb

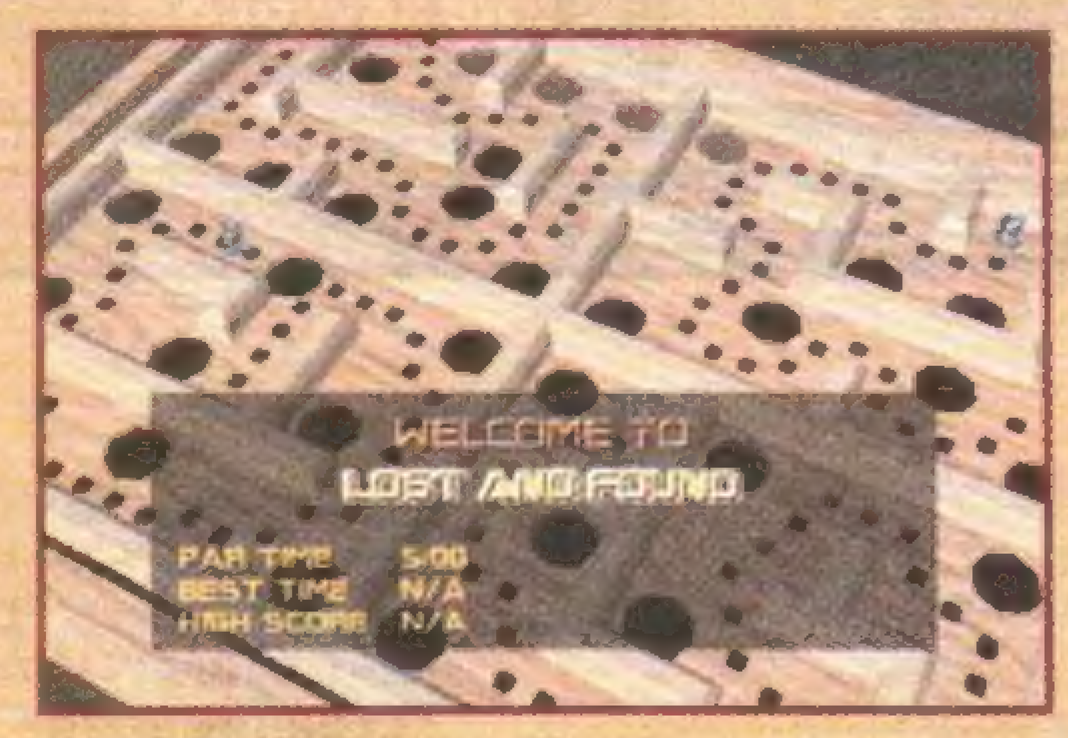
Очередная игра из серии Звездного Пути. На этот раз — RTS. Несколько первых уровней за Федерацию дают возможность оценить игру практически полностью. Один способ добычи делириума заставит призадуматься отдельных фанатов жанра RTS в целом. А вообще — стандартная стратегия, ничего нового. Хотя демку посмотреть стоит хотя бы ради общего образования.



The Labyrinth

Жанр	Аркада
Разработчик	Real Networks
Издатель	Real Networks
Требования	P-166, 32Mb
Размер	5Mb

Забавная головоломка. Ваша задача — не дать шарику закатиться в дырки и при этом добраться до конца уровня. Мини-колобок катается по столу, управляемому исключительно мышкой. Испытание — то еще, но получить удовольствие от игры можно на раз. Если не надоест проходить второй уровень...



The Rage

Жанр	Action
Разработчик	Alberto
Издатель	Науке неизвестен
Требования	P200, 32Mb и ускоритель, совместимый с Direct3D
Размер	11Mb

Double Dragon возвращается! Вряд ли кто-то еще помнит жанр уличных драк, но специально для фанатов, а также всем для общего образования, рекомендуется посмотреть свежую демку игры The Rage. Как водится, не обошлось без ускорителей с поддержкой OpenGL и неплохого, в общем-то, сюжета. Присутствует поддержка джойпадов.



Warlords: Battlecry

Жанр	Почти RTS
Разработчик	SSI
Издатель	Mattel Interactive
Требования	P-233, 64Mb
Размер	87.6Mb

Варлорды всегда отличались своей боевой системой. Точнее — отсутствием оной. В последнее время разработчики озаботились походовой вариацией боя. А самое последнее, от которой половина поклонников серии попадала в обморок — реалтаймовая система боя. Неплохо сделанная и коекак воткнутая в игру. Будучи политкорректными, разработчики не назвали эту часть четвертой. Почему — это вы и увидите в демоверсии.



ПАТЧИ



Патчи, как впрочем и всегда, берутся в основном с **Adrenaline Vault** (*www.avault.com*). Можно попробовать **3DFiles** (*www.3dfiles.com*). Если там нет, ищи на страничках издателей/разработчиков (список есть на все том же **3DFiles**). Или, само собой разумеется, на нашем компакте.

Carnivores 2

Версия 1.1
Размер 530Kb
ftp.avault.com/patches/c2_patch_1_1.zip

Поддержка A3D 2.0, EAX 2.0. Исправлены баги с запуском игры на Voodoo3, GeForce и многих других современных ускорителях трехмерной графики. Лишние сообщения исчезли, убран баг с выходом из игры.

Descent 3

Версия 1.4
Размер 1.9Mb
ftp.avault.com/patches/D3_US_1.4_Patch.exe

Исправляет действительно огромное количество мультиплеерных багов, а также позволяет без проблем грузить сохраненки из предыдущих версий игры.

Die Hard Trilogy 2

Версия 2.1
Размер 1.6Mb
ftp.avault.com/patches/dht2-us-patch.exe

Решает отдельные проблемы с карточками от nVidia, выправляет показ статистик в эпизодах типа Sharpshooting.

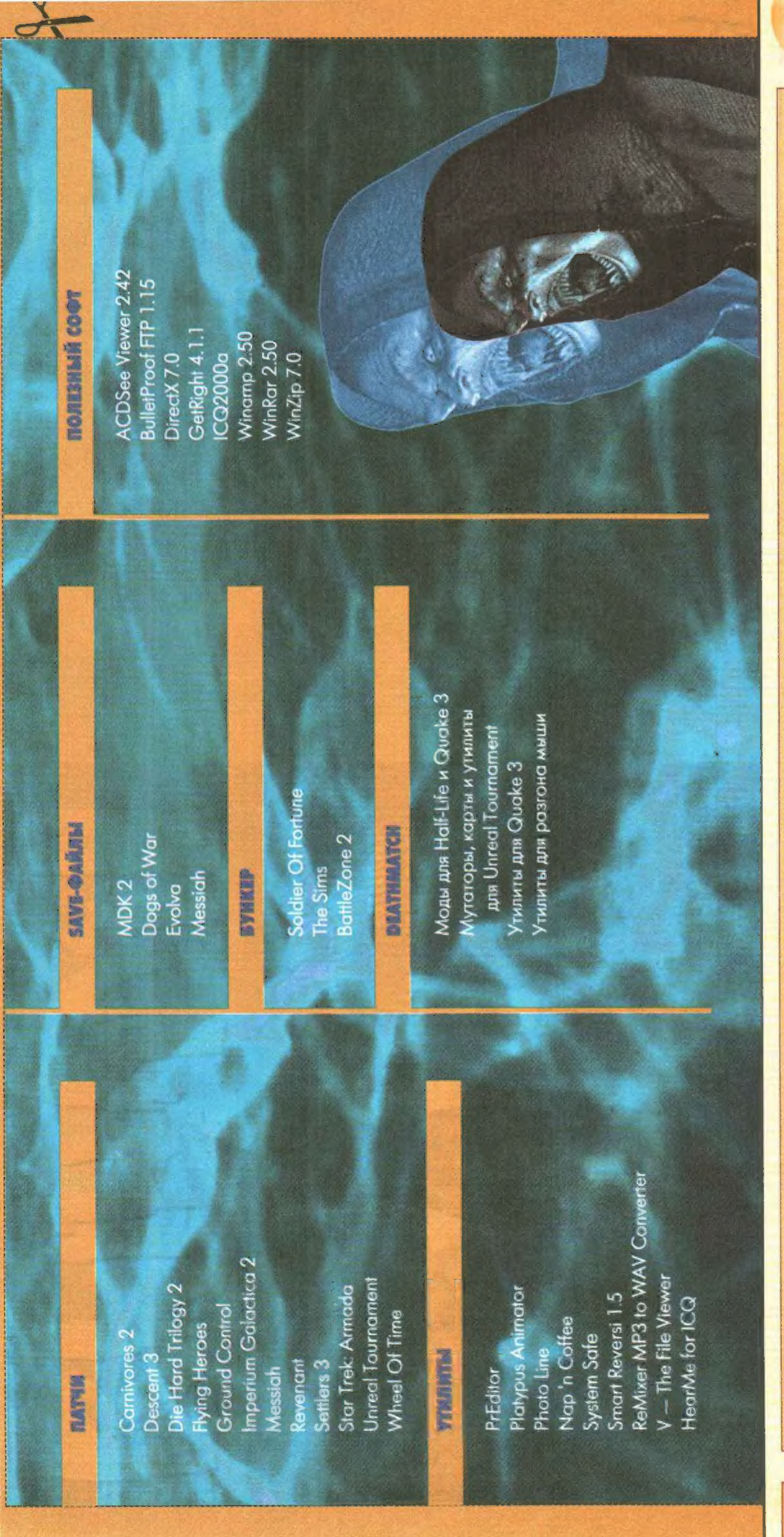
Flying Heroes

Версия 1.10
Размер 2.8Mb
ftp.avault.com/patches/fh-110us.exe
ftp.avault.com/patches/fh-110uk.exe

Патчи для американской и великобританской версий соответственно. Выправляют поддержку ForceFeedback, вылет при распечатке установок управления, якобы безопасный топор в Sand Temple, исчезающую информацию в одной из миссий Золотой Лиги. Добавлена опция отключения роликов.

ДЕМО-ВЕРСИИ
MDK2
SERIOUS SAM
STAR TREK: ARMADA
THE LABYRINTH
THE RAGE
WARLORDS: BATTLECRY

ИГРО МАНИЯ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
УТИЛИТЫ
НЕОБХОДИМЫЙ СОФТ
ТРЕЙНЕРЫ
БУНКЕР
DEATHMATCH
DLH
SAVE-ФАЙЛЫ
МАТРИЦА
ИЮНЬ 2000 # 06
демонстрационный CD-ROM



Ground Control

Версия 1008
Размер 1.3Mb
ftp.sierra.com/pub/patches/pc/gc10071008eng.exe

Исправляет незначительные баги, вводит улучшенную поддержку джойстика и многое другое.

Imperium Galactica 2

Версия 1.05 Beta
Размер 3.0Mb
ftp.avault.com/patches/IG2-V105Beta.zip

Режим "наблюдателя" для игроков, не участвующих в битве. Геймеры могут вытребовать себе дополнительное время для различных действий в течении мультиплеерной игры.

Космопорты приносят больше денег. Облегчено установление дипломатических связей. Космические базы, истребители и ионные пушки стали более мощными. Появился режим skirmish (!). В отдельных случаях версия 1.05 Beta не совместима с 1.04.

Messiah

Версия 0.2
Размер 3.4Mb
ftp.telepac.pt/pub/3dfiles/patches/messiahpatch02.exe

Исправлена ошибка при записи игры и анимации поцелуев (!), решены проблемы с проигрыванием CD-музыки и многое-многое другое.

Revenant

Версия 1.22
Размер 2.1Mb
ftp.avault.com/patches/RevPatch_122.exe

Видимо, эту игру никогда не устанут патчить. Пара нововведений по мелочам и очередной deathmatch-фикс.

Settlers 3

Версия 1.60
Размер 4.2Mb
209.198.154.50/updates/s3old160.exe

Патч апдейтит любую версию игры от 1.38 и старше. Как минимум исчезает баг с угледобывающей промышленностью.

Star Trek: Armada

Версия 1.1
Размер 2.4 Mb
ftp.avault.com/patches/Armada_patch_1_1.exe

Правит нехилые проблемы с TNT2, GeForce, Intel 810 и Riva 128. Кое-какие изменения в синглплеерных миссиях и многое другое по мелочам.

Unreal Tournament

Версия 420
Размер 6.1Mb
ftp.avault.com/patches/utpatch420.exe

Избавляет игрока от проблем с неправильными скинами при перезагрузке сервера, переключении уровня в мультиплеере. Улучшена поддержка Direct3D. И **новый редактор**! Он называется все так же — **unrealed.exe**, будьте внимательны, так как кроме меня вам этого никто не скажет.

Unreal Tournament: Bonus Pack

Версия Bonus Pack
Размер 13,8Mb
ftp.avault.com/patches/UTBonusPack.zip

11 новых мультиплеерных карт, 3 новых персонажа и Реликвии (Relics).

Wheel of Time

Версия 333b
Размер 1.6 Mb
ftp.gtinteractive.com/pub/games/wheeloftime/patches/WoTPatch333b.exe

Исправляет баги по мелочам. В том числе и поддержку Direct3D (ну, это известная проблема движков Unreal — Unreal Tournament).

ТРЕЙНЕРЫ



Evolva

ftp.avault.com/cheats/cm-evorc.zip

Чит-код, меняющий Windows-регистр. Не советуется запускать его без предварительного сохранения user.dat. Зато если не испугаешься... бесконечное здоровье для Генохантеров — хотя бы этого достаточно?..

Ground Control

www.xcheater.com/files/fdx-gctrn.zip

Трейнер всего с одной опцией... на безрыбье, как известно...

Indiana Jones & The Infernal Machine

ftp.avault.com/cheats/indytrn3.zip

Бесконечные деньги, все оружие, полный боезапас.

Metal Fatigue

www.xcheater.com/files/cm-mtftr.zip

Трейнер, две опции. Сделан, кстати, CyberMan`ом, работающим на крупнейшем игровом сайте Absolute Games...

Resident Evil 2

ftp.avault.com/cheats/re2editor_15.zip

Редактор сохраненок. Просто и со вкусом.

The Labyrinth

ftp.avault.com/cheats/labtrain.zip
ftp.avault.com/cheats/lab-lvls.zip

Бесконечные шары (то бишь попытки). Второй трейнер дает допуск ко всем уровням. Для этого нужно поместить файл PLAYER.PLR в директорию DATA\PLAYERS.

Tower of The Ancients

ftp.avault.com/cheats/towanctrn.zip

Трейнер. А вы чего хотели?

МАТРИЦА



На компакт-диск выложено руководство по прохождению стратегии **Dogs of War**, которое не поместилось в журнале. Пользуйтесь наздоровье!

SAVE-ФАЙЛЫ



Новый проект "CD-Мании". Сегодня вы найдете на нашем компакте сохраненки из **MDK 2**, **Dogs of War** и **Evolva**, специально присланные нашими авторами, писавшими прохождения соответствующих игр. Также вы найдете сохраненки для экшена **Messiah**, прохождение которого вы могли прочитать в пятом номере "Игромании".

БУНКЕР



Soldier Of Fortune

Редакторы и утилиты:
Radiant, Pak Explorer, Qped, MoveCamera, Tools, SoFAutoexec, SoFBlood.

Скины:
GMSkins, November, Rambo, Lady.

Уровни:
Black Hole Sun, Protected, Town Final.

Описание редакторов, утилит, скинов и уровней вы найдете в соответствующей рубрике.

The Sims

Утилиты и примочки:
Neighborhood Manager, Neighborhood Watch, SimLink, FarView, SimSearch, SimEdit, Basketball Court, Guine Pig.

Зомби-персонажи:
Chaz, Granny, Janice, Joe, Kirk, Peg, Roger, Sally, Viki.

Увы, на компакт-диске прошлого номера некоторые файлы **The Sims** оказались "битыми", то есть практически не работали. Виновные наказаны, на этот раз все работает.

"У-битые" файлы:
CuckooClock, Face, HouseHatfield, HouseJones, HouseMaximus, HouseSnooty, HouseValentino, Moosehead, Aquarium, SlotMachine, TheSimsCryBaby, TheSimsHomeCrafter, WallLightPack.

Описание утилит, персонажей и программ вы найдете в соответствующей рубрике.

BattleZone 2

Редакторы и утилиты:
BZ2 Pack Extractor,
BZ2 Dll Scriptor 1.1,
BZ2 Control Panel,
BZ2 Map,
BZ2 SKY TEXTURES,
BZ2 ALL ODF FILES,
Tgater.

Описание редакторов и утилит вы найдете в соответствующей рубрике.

DEATHMATCH



Моды для Half-Life: **Science and Industry, Battles of the Millennium.**

Моды и карты для Quake 3: **Colliseum 2, Q3 Terminator, MatchMod 2000, Deviant.**

Мутаторы и карты для Unreal Tournament: **UTTremor, CrotchShot, UT Inoxx Map Pack.**

Утилиты для Unreal Tournament: **UTTweak3D, Asia Skins, UTReadme-Generator.**

Утилиты для Quake 3: **JQ3, ОТМОРОЗОК.**

Утилиты для разгона мыши: **Logitech MouseWare, PS2 rate plus, Win2K PS2 rate plus.**

Описание модов, карт и утилит вы найдете в соответствующей рубрике.



Раз три месяца мы выкладываем на компакт полную библиотеку читов Dirty Little Helper плюс обновленные модули, которые появились за прошедшее с последней выкладки время. Сейчас как раз тот самый "третий месяц". На компакт-диске вы найдете новую версию оболочки — DLH98v143a. А также новые читы, коды и трейнеры к 2476 играм для **PC**, 764 играм для **Sony Playstation**, 231 игре для **Nintendo 64**, 322 играм для **Super Nintendo**, 59 игр для **Dreamcast** и 119 игр для **Sega Saturn**.

КОНКУРС



ПО ТРЕТЬИМ ГЕРОЯМ

В этот раз мы не стали выкладывать сценарии по **Heroes of Might and Magic III**, присылаемые на объявленный в предыдущем номере конкурс. Причина — еще



пришли только самые первые карты от наиболее скорых на руку участников, и пока это не так много. На следующем компакте вы уже сможете обнаружить первую партию, состоящую из не меньше чем пятнадцати-двадцати выбранных нами наилучших карт. А подведение итогов вместе со вручением заготовленных нами призов, как вы помните, состоится через номер — в августе. Условия конкурса желающие могут посмотреть в предыдущем номере в рубрике "Мозговой штурм". Еще не поздно включиться! ■

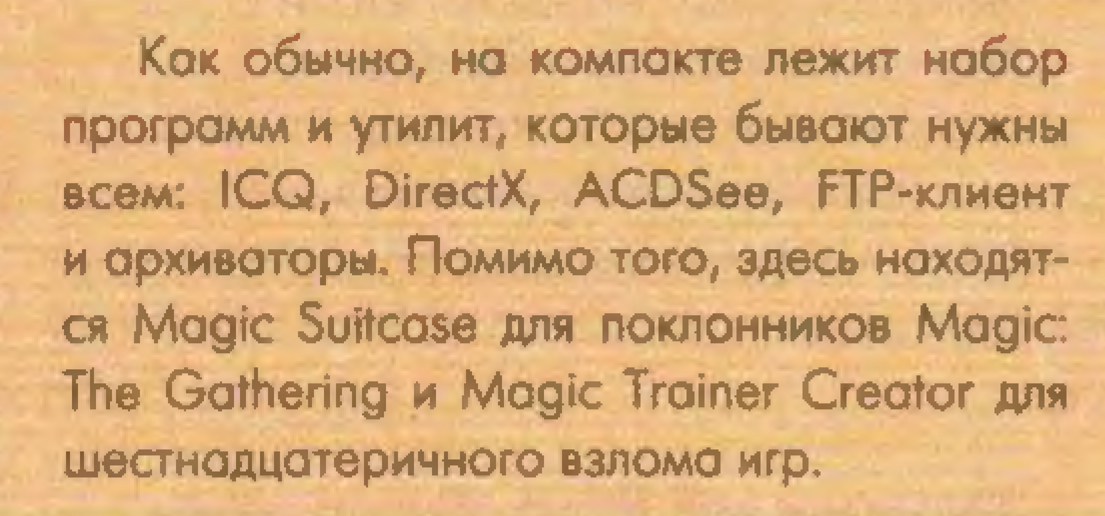
ПАУТИНА



Утилиты: **PrEditor, Platypus Animator, Photo Line, Nap 'n Coffee, System Safe, Smart Reversi 1.5, ReMixer MP3 to WAV Converter, V — The File Viewer, HearMe for ICQ.**

Описание утилит вы найдете в соответствующей рубрике.

ПОСТОЯННЫЙ НАБОР



Как обычно, на компакте лежит набор программ и утилит, которые бывают нужны всем: ICQ, DirectX, ACDSee, FTP-клиент и архиваторы. Помимо того, здесь находятся Magic Suitcase для поклонников Magic: The Gathering и Magic Trainer Creator для шестнадцатеричного взлома игр.



Ищу информационное убежище в Интернете!

Корпорация **Heaven Co.** предлагает необычную услугу, а именно: Интернет как убежище для информации. Всего-навсего за 1500 долларов в месяц вы получите сайт, почтовый ящик или просто "сейф" для данных на территории полумифического государства **Силандии** (не путать с Исландией и Новой Зеландией), который по определению не может быть просмотрен никакими секретными службами. Что это за страна такая? Оч-чень интересная страна, между прочим.

В конце Второй мировой некий английский майор высадился на заброшенной нефтедобывающей платформе и нарек ее островом. После чего объявил: поскольку остров находится в нейтральных водах и необитаем, он (майор) во имя английской Короны основывает на нем (острове) независимое государство Силандию. После чего отказался от приверженности флагу своей уже бывшей родины и обрел независимость.

В истории Силандии было много чего интересного. Америка не признала новое государство, а вот Великобритания одобрила (наверное, про флаг ее правительство не знало). Совсем недавно через Силандию прошла сделка на 50 зеленых лимонов. Покупали списанное оружие. Угадай, у кого? Именно. У нашего военного министерства. Для чего мирной Силандии столько оружия — загадка. Информацию, скорее всего, защищать...

C.S.M.
csm@igromania.ru

Компьютеры и смерть

"Синий экран смерти". Вроде бы и шутка, связанная с багом Windows 95, а вроде бы и страшная правда: ***из-за ошибок компьютеров погибали пациенты***, зависящие от аппаратов искусственного дыхания, разбивались самолеты. В конце концов, компьютер помог осуществить эфтаназию — добровольный уход из жизни. Долго пересказывать историю "Докторов Смерти" вроде Джека Кеворкяна, достаточно сказать, что один из компьютеров-убийц выставлен на всеобщее обозрение в Научном Музее в Лондоне. Именно с его помощью в 1996-1997 годах ушли из жизни четверо смертельно больных. Компьютер "смерти" обошелся музею в полторы тысячи долларов.

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Пятьдесят

Май	Апрель	Всего месяцев	Достигнутый максимум	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	2	3	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
2	-	-	8	MDK2	Bioware/Interplay/"Новый Диск"	Action
3	7	2	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
4	1	3	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/Electronic Arts/SoftClub	AutoSim
5	4	6	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	Strategy
6	3	4	1	Might & Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
7	10	6	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
8	5	4	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/SoftClub	Life Sim
9	9	6	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/SoftClub	Action
10	11	2	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
11	6	3	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
12	-	-	16	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
13	13	2	5	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
14			18	Earth 2150/"Земля 2150"	TopWare/Snowball/1C	Strategy
15	15	2	7	Nox	Westwood/Electronic Arts/SoftClub	Rogue RPG
16	-	-	42	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
17	14	2	12	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
18	8	6	6	C&C: Tiberian Sun / Firestorm	Westwood/Electronic Arts/SoftClub	Strategy
19	35	2	2	Tachyon: The Fringe	Novalogic/Novalogic	SpaceSim
20	-	-	33	Dogs of War	Silicon Dreams/Talonsoft	Strategy
21	12	6	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
22	25	2	23	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	Action Sim
23			21	Comanche vs Hokum/ "Ка-52 против Команчи"	Razorworks/Empire/Nival/1C	AviaSim
24	39	2	39	Rollcage Stage II	Psygnosis/Take 2	Arcade
25	22	[illegible]	3	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	Strategy
26	20	6	15	Tomb Raider. The Last Revelation/ The Lost Artifact	Core Design/Eidos	Action
27	26	6	9	Homeworld	Relic/Sierra	Strategy
28	21	6	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
29	17	2	17	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT Interactive	Strategy
30	16	6	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
31	23	4	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
32	28	3	28	Gunship!	Microprose/Hasbro	AviaSim
33			12	EURO 2000	EA Sports/Electronic Arts/SoftClub	SportSim
34	18	3	18	Airport Inc.	Krisalis/Take 2/"Бука"	Economical Sim
35	19	4	11	Tzar/"Огнем и Мечом"	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
36	27	6	10	BattleZone II	Activision	Action/Strategy
37	21	6	10	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/SoftClub	RPG
38	-	-	36	Time Machine/"Машина Времени"	Cryo/Nival/1C	Adventure
39	34	6	13	Wheel of Time	Legend/GT Interactive/SoftClub	Action
40	29	6	11	GTA 2/"Беспредел"	DMA/Take 2/"Бука"	Action
41	30	2	30	KA-52 Team Alligator	Simis/GT Interactive	AviaSim
42	45	2	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	AutoSim
43	32	4	23	Killer Tank	ElectroTECH/1C	Action
44	33	3	33	F1 2000 Championship	EA Sports/Electronic Arts/ SoftClub	AutoSim
45			43	Devil Inside/"Дьявол-шоу"	Gamesquad/Cryo/Nival/1C	Action/Adventure
46	36	4	36	Star Wars: Force Commander	LucasArts/Activision	Strategy
47	12	2	42	Shadow Watch	Red Storm/Take 2	Strategy
48	-	-	46	Faust/"Фауст"	Axel Tribe/Cryo/Nival/1C	Adventure
49	40	6	13	Atlantis II/"Атлантида II"	Cryo/Nival/1C	Adventure
50	31	6	9	Gorky 17/"Горький-17" (18)	Metropolis/Snowball/1C	Strategy/RPG

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке. Составитель - Дмитрий Бурковский.

Даты выхода игр

Июнь	
Bust a Move 4	04/06/00
Monopolization	05/06/00
Backyard Baseball 2001	06/06/00
Vampire: The Masquerade Redemption	08/06/00
Caesar's Palace 2000	10/06/00
"Ка-52 против Команчи"	12/06/00
Shogun: Total War	13/06/00
Star Trek: Klingon Academy	13/06/00
Start Up 2000	13/06/00
Warlords Battlecry	15/06/00
Soulbringer	16/06/00
Icewind Dale	20/06/00
Indy Racing League 2000	20/06/00
Star Trek Conquest Online	22/06/00
Profighter 2000	23/06/00
Dark Reign 2	30/06/00
Deep Fighter	30/06/00
Deus Ex	30/06/00
Diablo 2	30/06/00
Июль	
Jeremy McGrath Supercross 2000	03/07/00
Pharaoh: Cleopatra Expansion	10/07/00
KISS: Psycho Circus	17/07/00
Sudden Strike	17/07/00
"Дальнобойщики 2"	18/07/00
Reach for the Stars	21/07/00
Chess Grandmaster	25/07/00
Август	
Homeworld Cataclysm	01/08/00
Star Trek: New Worlds	15/08/00
Sydney Olympic Games 2000	18/08/00
Grand Prix 3	22/08/00
Madden NFL 2001	22/08/00
NASCAR Heat	22/08/00
Animorphs	29/08/00
Action Man	30/08/00
Battleship II	30/08/00
Galaga	30/08/00
Half-Life: Hostile Takeover	30/08/00

* *Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционируемые ею изменения сроков, которые имеют привычку вносить компании-производители.*

Новости E3



negoda@igromania.ru

Итак, отгремела, отшумела самая большая и престижная выставка видеоигр, самое значимое событие года в игровой индустрии, самая плодородная неделя для нас, игровых журналистов. США. 11—13 мая. Electronic Entertainment Expo, известная больше как E3. Много всего произошло в этих сверкающих залах, много было сделано анонсов, показано скриншотов, роликов и почти готовых игр, много интересных новостей свалилось нам на голову. Рассказать обо всем на ограниченной журнальной площади просто невозможно, поэтому постараюсь поведать только о самом интересном, важном или необычном. Впрочем, обо всем по порядку.

Покойся с миром, GT

Больше ты никогда не увидишь в заставке игры названия GT, которое у большинства ассоциируется с Unreal и Driver (у некоторых еще с Duke Nukem). Такой компании больше нет. А точнее, нет такого названия. Infogrames, недавно купившая GT Interactive, объявила на E3, что отныне все игры, выходящие из-под ее обширного крыла, будут носить только один брэнд — Infogrames, и никакой другой.

Поиграем в... Origin

Ultima Online 2 от компании Origin будет называться несколько по-другому: Ultima Worlds Online: Origin. Вот так, скромно и со вкусом. Разработчики объясняют такой нестандартный ход тем, что EA, которой и принадлежит их студия, решила отныне ставить на играх только свой брэнд (не напоминает предыдущую новость?). Таким образом, Origin навсегда теряет свое имя, превращаясь в одного из безликих разработчиков сети EA Games. Увековечив свое название в тайтле игры, авторы надеются таким образом надолго осесть в анналах истории.

В следующем Unreal будут хмурые бойцы

Стали известны некоторые детали относительно Unreal 2. Анимация персонажей в этой игре достигнет небывалых высот, очевидцы утверждают, что движения моделей не уступают по плавности и реализму технологии motion capture. Скелетная анимация представлена во всей красе: персонажи демонстрируют приемы боевых искусств, умеют хмуриться, улыбаться и реалистично открывают рот, когда разговаривают. Кстати, разработчики очень хотят включить в игру технологию реального голосового общения. Наконец, можно будет поорать по коридорам: ах ты, сукин сын, иди скушай ракету! Разработкой Unreal 2 занимается команда Legend, известная по игре Wheel of Time

MoO III будет частично реалтаймовым?

Master of Orion III. Все, этим все сказано. Хотя нет. Когда? В 2001 году. Кто? Quicksilver Software (это не те, которые делали первые две части). Что? Пока неизвестно. Говорили только о восьми расах и космических боях в реальном времени, в то время как сама игра останется походовой (видно, Imperium Galactica II ребятам понравилась). Будем? Будем. Что будем? Ждать будем.

Новая раса в Warcraft III

Warcraft III на выставке был, однако сам по себе он уже не новость. Новость в том, что разработчики окончательно отказались от сильного ролевого элемента, оставив лишь слабые намеки вроде роста опыта у героев (это, кстати, есть во многих не ролевых стратегиях). Одну из рас решили убрать, а одну добавить. Теперь в игре вместе с людьми, орками, демонами и еще одной пока не объявленной расой будут водиться мертвяки. Андэды представлены традиционными личамиильичами, зомби, призраками и прочими скелетами. В лучших традициях StarCraft, расы будут отличаться друг от друга не только зданиями и юнитами, но и типом экономики. Например, в отличие от людей и орков, жмурикам не нужно копать золото — зомбифицированным зарплату не платят. В общем, интересного много, но ролевые элементы жалко...



Warcraft III.

NFS без сингла?

Раскрыты детали относительно Need For Speed: Motor City. Если кто не знает, это чисто онлайновая игра, следующая в знаменитой серии, с машинами 1930-1970-х годов. Название выбрано не случайно, поскольку игровой мир будет представлять собой некий виртуальный город. В нем можно пошляться по магазинам, барахолкам и даже помойкам в поисках нужных деталей, пообщаться с другими игроками или с NPC, обменивать, покупать, продавать и совершенствовать машины, участвовать в соревнованиях и даже самим организовывать их и т.д. Прикинь, хостишь ты турнир, главный приз — твоя собственная наикрутейшая тачка или энная сумма денег... Классно, да? Похоже, грядет очередной хит.



Need For Speed: Motor City.

В следующем Delta Force будет секретное американское оружие

Следующий Delta Force выйдет на том же полигонально/воксельном движке (sic!) но зато мы сможем поюзать сверхновую американскую систему Land Warrior (мы про нее уже писали — винтовки, которые стреляют из-за угла, персональная спутниковая связь для каждого рядового и т.д.) Также обещается зона прямой видимости в 1000 метров, новое оружие и все остальное, что полагается в таких случаях.

Сид удавился бы...

Смешная новость про Civilization: Call to Power II. После откровенного провала первой части этого "цивилизационного" ответвления разработчики упирают на факт, что CtP II — не просто сиквел, а абсолютно новая игра. Приводят доказательства. Главное, самое существенное "революционное" отличие знаешь какое? Теперь на карте будут видны границы территорий. Так что ты сможешь увидеть, когда твои войска перешли границу соседнего государства. Говорят, это будет переворотом в геймплее. Да, в таком случае это действительно не адд-он и не сиквел. Это патч


Civilization: Call to Power II.

Тараканы, гномы и нищие игровые журналисты

Ребята из Maxis привезли на E3 целых две игры на основе Sims. Вернее, одна из них — это адд-он к "Симсам", а вторая — гремучая смесь The Sims и SimCity. Адд-он называется The Sims: Livin' Large. Довольно странное творение, надо сказать... Вот кое-что из нововведений: контакты с пришельцами, древняя лампа с джином, шар ясновидения, гномы, набор "Юный (Ал)Химик", с помощью которого можно готовить приворотные зелья... Простите, это что? Издевательство? Единственное, что приближает игру к суровой (читай — российской) действительности, это нашествие тараканов. А новые карьеры? Нет, это настоящее, форменное издевательство! В карьере "журналист" нижнюю ступень занимает знаешь кто? Game Reviewer!!! Это вроде подопытного кролика в научной карьере или "певца в подземных переходах" в музыкальной карьере! Не сомневайся: игровая журналистика им отомстит.


The Sims: Livin' Large.

А если скрестить Sims и...?

Вторая игра от Maxis зовется SimVille. Представь себе SimCity с возможностью приблизиться к живому городу настолько, что ты увидишь жизнь отдельных людей, как в Sims. Правда, игрок не сможет управлять персонажами напрямую, но какой-то контроль над отдельными индивидами у него все же будет. Например, ты знаешь, что в таком-то доме живет страстный поклонник джаза. Если теперь ты подселишь к нему еще одного джазового фаната, то они не только станут лучшими друзьями, но и могут открыть джаз-клуб, организовать группу и т.д. Со стороны Maxis это вполне логичный шаг, и, возможно, им удастся создать игру, которая завоюет популярность обоих своих родителей вместе взятых.


SimVille.

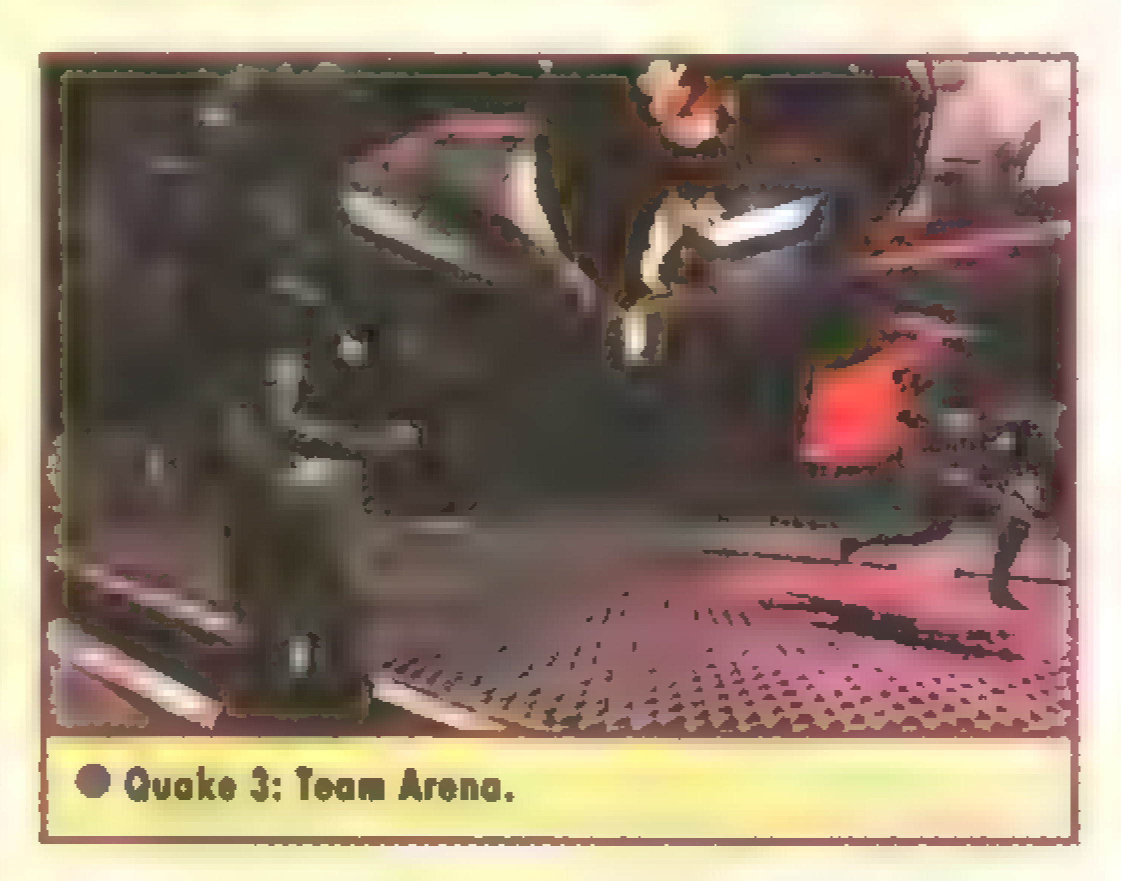
В коммандос теперь принимают воров и девиц легкого поведения

Очень и очень заманчиво выглядела на выставке долгожданная игра Commandos 2. Во-первых, для нее написан новый движок, к счастью, снова двухмерный, а значит, великолепные рисованные задники не сменятся одноцветными полигональными текстурами. Зачем тогда новый движок? Теперь камеру можно вращать, а детализация стала еще выше. Во-вторых, теперь коммандос станут живыми людьми, а не манекенами, то есть любой из них будет в состоянии грести на лодке или стрелять из автомата. Однако каждый сохранит четкую специализацию. В-третьих, появится инвентори. В-четвертых, появятся три новых персонажа: вор, обольстительница и пес. В-пятых... Стоп, увлекся. Вердикт — ждем изо всех сил.


Commandos 2.

Quake 3: Охота за головами

Что-то ударило в голову id, и они решили выпустить адд-он для Quake 3: Arena (информация к размышлению: id не делала ни одного адд-она к своим играм со времен Doom). Приготовься к встрече с четырьмя новыми типами игры (как тебе собирание голов убитых врагов и складирование их на своей базе?), тремя типами оружия и семью power-up'ами. Адд-он заточен под командную игру, поэтому называться он будет Quake 3: Team Arena


Quake 3: Team Arena.

Новый Fallout — не РПГ?

Встрепенитесь, поклонники Fallout! За несколько дней до открытия E3 Black Isle анонсировало новый проект в мире пост-апокалиптической Калифорнии. На выставке мы услышали подробности и увидели скриншоты. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel — это, увы, не Fallout 3 и даже не РПГ. Но и тактика в стиле X-Com и Jagged Alliance — это тоже очень даже неплохо! Игра будет разбита на миссии, мы командуем шестью Братками Стали (выбор из 30-ти персонажей). Движок обновленный, но двухмерный. Будет куча транспортных средств, а так же возможность ползать, двигаться, согнувшись в три погибели, и так далее... ■

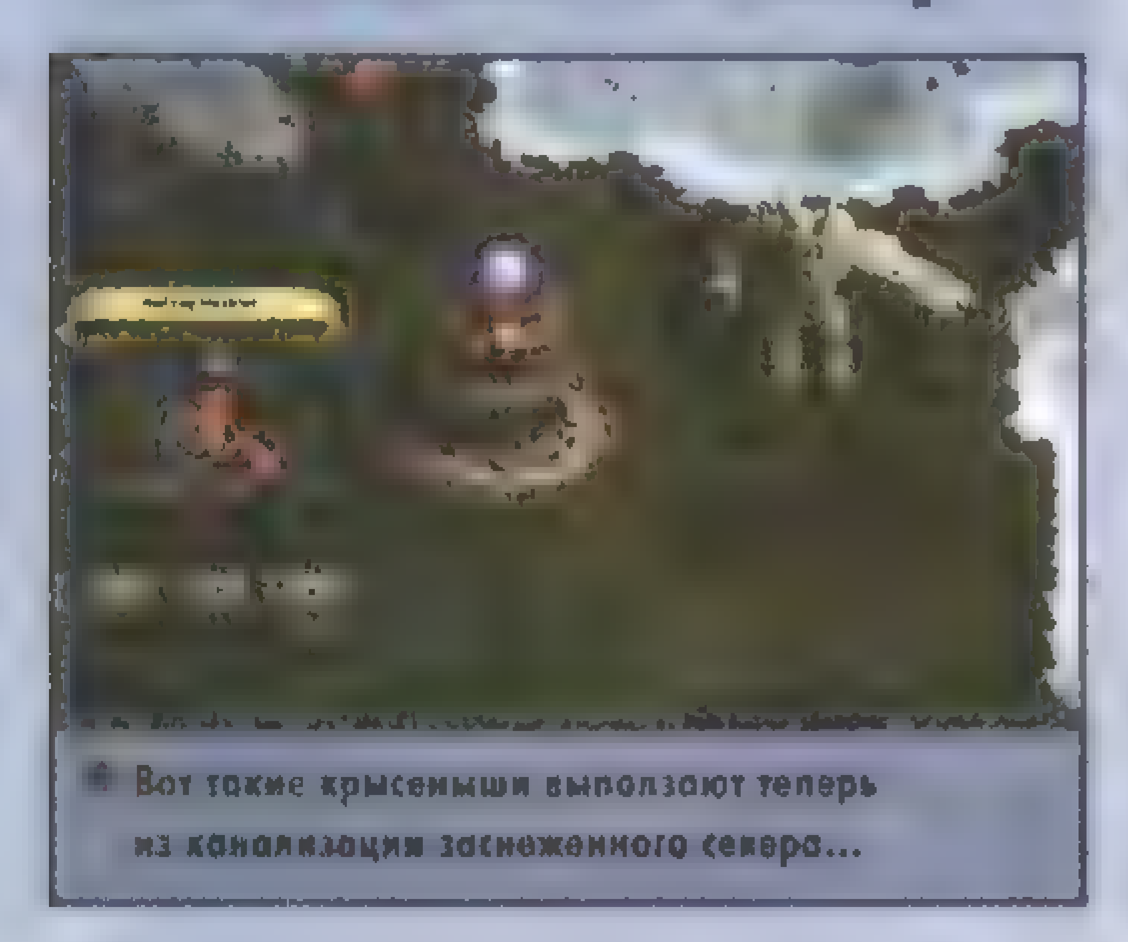

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.

I. Игры



Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Majesty готовит экспансию на север



Вот такие крысеныши выползают теперь из канализации заснеженного севера...

Вопрос можно? Ты сомневался когда-нибудь, что Hasbro выпустит адд-он к Majesty? Как, просто не задумывался? Ну так теперь уже поздно думать, батенька, — это свершившийся факт. Дополнялка называется The Northern Expansion и должна появиться в магазинах уже 21 июня. Что там будет? Раз север, значит — снег. То есть новый тип местности. 13 новых квестов, новые враги, заклинания — ну, это стандартно. Еще будут улучшения в редакторе, обещается некий freestyle editor. Хотя... Делали бы уж сразу Majesty 2...

Модельер — это тот, кто пишет MOD'ы?



Half-Life MOD FireArms. Два SMG одновременно — хорошая скорострельность!

Игровая индустрия продолжает удивлять даже видавших виды ветеранов. Обычные MOD'ы из простого хобби увлеченных энтузиастов стремительно превращаются в полноценный бизнес. Скоро появится такая профессия — писатель модов. Недавно Raven объявила, что не собирается пока заниматься продолжением Soldier of Fortune, поскольку планирует посвятить все силы и время поддержанию mod-мейкеров. Valve пошла дальше: они совместно с Sierra объявили о выплате вознаграждений (зарплат, стипендий, пособий — называй как хочешь) особо талантливым создателям модификаций. Более того, Sierra планирует издать Half-Life в одной коробке вместе со сборником лучших его модов. А еще в этом году состоится вторая ежегодная выставка Half-Life MOD Expo... А это уже о многом говорит..

Новое веяние в FPS — single-player only?

Среди игр жанра FPS просматриваются порой абсолютно противоположные тенденции. Некоторые гранды жанра отбрасывают однопользовательскую часть как пережиток прошлого, а некоторые, напротив, избавляются от мультиплеера. Именно так, как ни странно это прозвучит. Еще более странно, что речь идет о довольно известной и ожидаемой игре Max Payne. По словам разработчиков, отказ от многопользовательской части игры позволит им сосредоточиться на сильном сюжетном сингле. Но мне кажется, тут дело в другом. Ведь и Half-Life обладал прекрасным сюжетом и захватывающим синглом, однако это не помешало ему иметь полноценный мультиплеер. Напомню, что по количеству игровых серверов H-L занимает второе место в мире после Q3, а по количеству и популярности MOD'ов вот-вот обойдет и этого признанного лидера онлайновых баталий. Сдается мне, что разработчики Max Payne просто испугались оказаться в ситуации вечного долгостроя, как Daikatana или Duke Nukem 4ever, когда игра успевает устареть еще до релиза. Вот и решили они приблизить этот заветный день всеми возможными способами, даже путем ампутации самого перспективного режима игры. Только спасет ли их это? На данный момент релиз Max Payne запланирован на весну следующего года, а до той поры еще столько воды утечет.



А картинка-то красивая. Но ведь люди покупают FPS не картинки рассматривать.

Скандалы месяца

В Америке запретили торговать непристойными играми

Борьба с "неправильными" компьютерными играми не только продолжается, но и переходит всякие границы разумного. Всем известно, что существуют общепринятые рейтинги компьютерных игр, которые рекомендуют (или, наоборот, не рекомендуют) ту или иную игру определенной возрастной категории. Впрочем, это мы так думали, что такой простой факт известен всем. А вот суд штата Теннеси отныне будет сам решать, какая игра является приличной, а какая — "непристойной". Именно такой термин используется в их новом законе о видеоиграх. И наплевать, что по этому поводу думают мировые рейтинги. Но самое интересное — дальше. Если игра признана "непристойной", то не только она подлежит запрету на территории штата, но и компании, торговавшие этой игрой, преследуются по закону! То есть торгуешь ты безобидной по мировым стандартам Panty Raider, и тут к тебе врывается полиция, кладет всех на пол, изымает товар, а суд потом разоряет твой магазин штрафами. Кстати, Panty Raider действительно попал под понятие "непристойных" игр. Вот так, а ты говоришь — свободная страна...



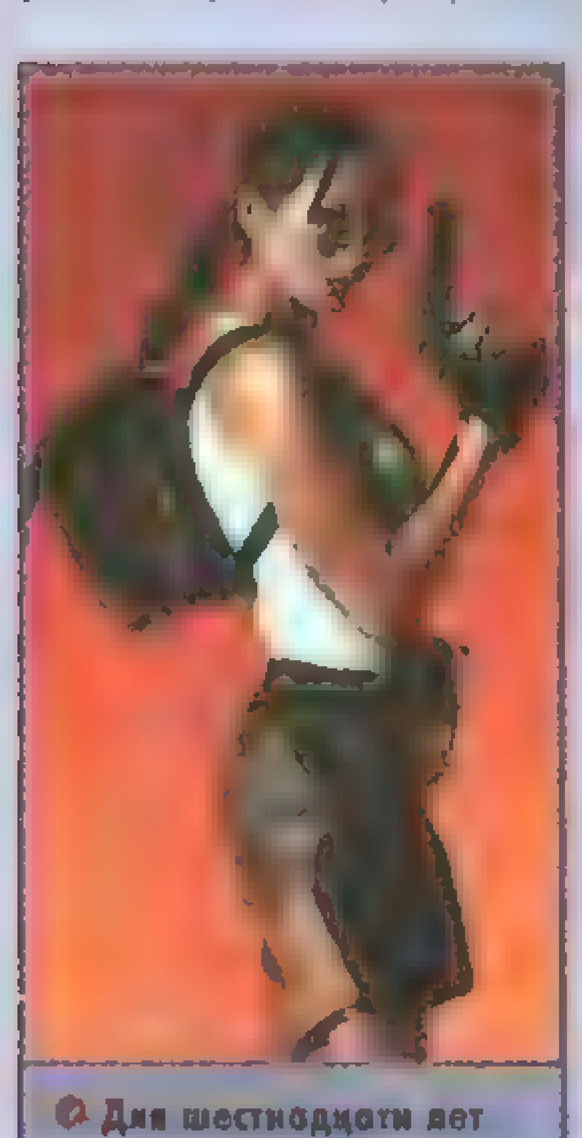
Вот за это в Америке тебя оштрафовали бы...

Комиксы на движке Q3

Первую игру на движке от Q3 выпустит, как обычно, Raven. Еще со времен Doom повелось, что эта компания берет двигатель от нового хита id и делает на нем собственную блестящую игрушку, которая, впрочем, никогда не может затмить оригинал. Многие, думаю, будут немного разочарованы, узнав, что последнее творение Raven делается в малознакомой нам вселенной StarTrek (не знаю почему, но у меня уже к ней стойкая ненависть). Игра будет называться **StarTrek Voyager: Elite Force**. Впрочем, частично незнание игрового мира можно наверстать и не смотря бесчисленные серии и эпизоды StarTrek. Для этого нужно просто купить книжку комиксов, над которой сейчас работают художники Raven. В книжке будут многие персонажи из игры, большие куски игровых диалогов и даже отдельные элементы сюжета. Вот только в России достать эти комиксы будет непросто.

Три Лары Крофт, две из них живые

В то время как **Анжелина Жоли**, недавно утвержденная на роль Лары Крофт в фильме "Tomb Raider: The Movie", почивает "на лаврах еще не убитого медведя", у нее появилась вполне реальная конкурентка. Новая Лара Крофт была выбрана компанией Eidos, чтобы представлять бессмертную героиню на выставке E3. **Люси Кларксон** по одним данным — 16, по другим — 17 лет от роду, однако она уже ничуть не уступает "старшей" Ларе по своим... хм... сценическим данным. Как заметил один западный журналист, только тяжелый заплечный рюкзак спас юную модель от потери равновесия, иначе она просто подала бы вперед, увлекаемая своими непомерными артистическими достоинствами.



Для шестнадцати лет она неплохо развита...

Раз уж зашла речь о героине Великого Народного Сериала, то стоит упомянуть, что в скором будущем нас ждет очередное пришествие грудастого археолога. Работы над пятой частью игры в полном разгаре. Среди основных нововведений называется более плавная анимация персонажей (или, лучше сказать, персонажа). Короче, как обычно, Лариску научат поновому выгибать спинку, а фанаты, безмерно тому радуясь, сметут с полок и этот "сиквел".

Скоро не останется однопользовательских игр?

В одной из новостей в сегодняшнем выпуске мы уже выражали тревогу, что не за горами время, когда для того, чтобы поиграть в нормальную игру, придется покупать консоль. А ведь не нужно забывать еще об одной тенденции — о тотальном переходе игр в онлайн. Несколько компаний, в том числе Origin, уже заявили о прекращении работ над однопользовательскими проектами. Не нужно говорить, чем это грозит российским игрокам, у которых даже банальный Интернет далеко не у всех есть.



Да, да, все это, конечно, хорошо, красиво и интересно, но... Ведь за это надо платить по кредитке?

Так или иначе, направление онлайновых игр набирает силу, и вот некоторые тому подтверждения. Компания **Funcom** начала работу над многопользовательской ролевкой **Anarchy Online**, действие которой будет происходить не в традиционном фэнтези-мире, а sci-fi мире будущего. **Take 2** согласилась издавать любопытную игру **Shadowbane**, которая сочетает в себе РПГ и необычную стратегию. В игре будут настоящие политика, экономика, современные военные действия и т.д. Наконец, вот-вот должно появиться расширение для UO — **Ultima Online: Renaissance**. Территория Британнии увеличится в два раза, будут введены специальные территории для новых игроков, где их не смогут достать опытные PK. В общем, онлайн процветает.

Герои Толкиена появятся на экранах компьютеров

Удивительно, всем известный профессор Толкиен считается творцом самого популярного игрового мира на PC — мира фэнтези, а ни одной игры непосредственно по его произведениям до сих пор нет. Не было. Значит, будет. Пока официальных анонсов не сделано, но **Sierra** уже ухватилась за эту идею и покупает права на мир Властелина Колец. Разумеется, деталей грядущей игры пока нет, но, по слухам, нас ждет не одна, а целая серия игр о приключениях хоббитов и Гендальфа. Смею предположить, что это будет ролевая игра, хотя... Пути Сьерры неисповедимы.

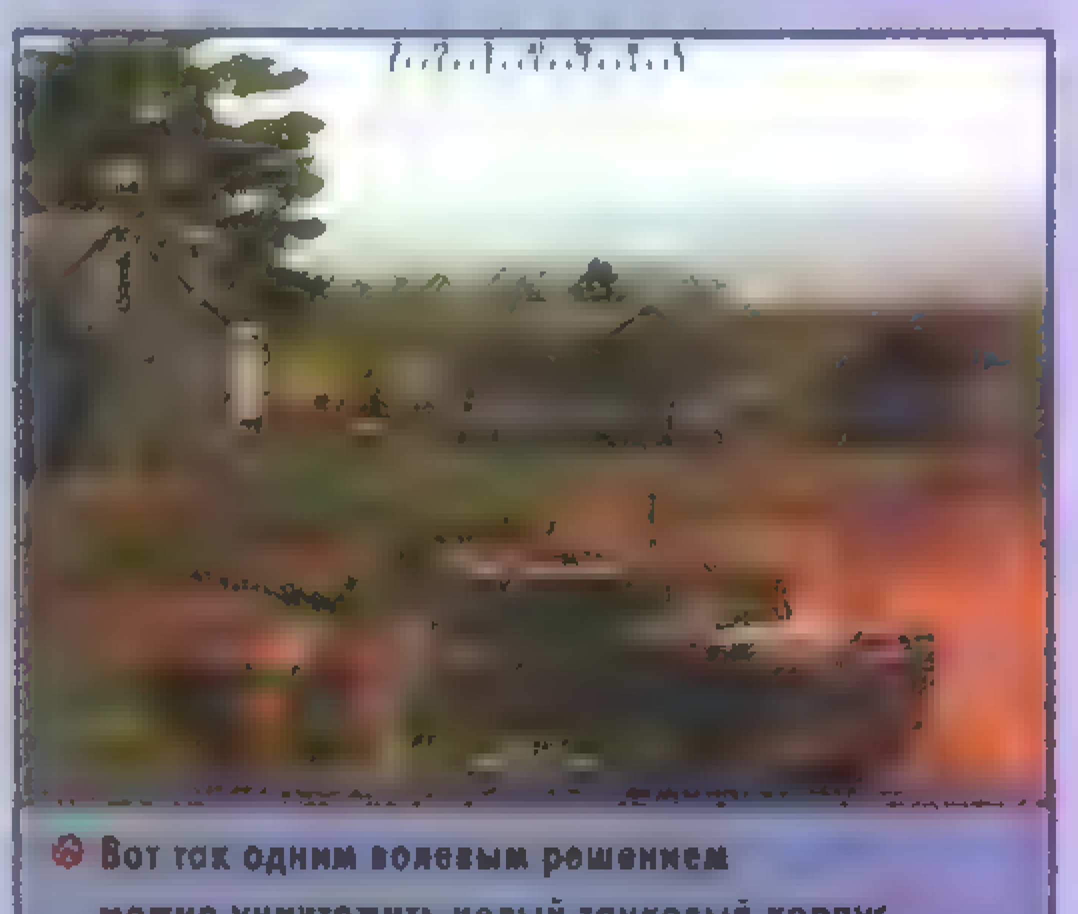
Скандалы месяца

Sony села в лужу

Затянувшаяся тяжба между Sony и Connectix, похоже, подходит к концу. Во всяком случае, победителя уже легко можно определить. Напомню, **Sony** подала в суд на **Connectix**, когда последняя выпустила **Virtual Game Station** — эмулятор PlayStation для PC и Mac. На недавнем слушании суд отверг пять из семи обвинений, выставленных против **Connectix**, в том числе и самые серьезные: в нарушении авторских прав. Победа ответчика, пусть пока и неполная, очевидна. Возможно, **Sony** еще удастся выиграть дело по оставшимся двум пунктам: разглашение коммерческой тайны и нечестная конкуренция, но если провалятся и они, это будет сокрушительным поражением для гиганта электронной индустрии.

Tank Platoon! погиб из-за товарища по жанру

Руководство **Hasbro Interactive** приняло решение о прекращении работ над танковым симулятором **Tank Platoon!**. Причины весьма прозаичны: **Gunship!** и **Tank Platoon!** построены на одном движке, обладают схожим дизайном и, по сути, направлены на одну и ту же аудиторию — узкий круг поклонников боевых симуляторов. Вряд ли один и тот же человек станет покупать обе эти игры, слишком уж они похожи, а выбраться из симуляторной ниши и привлечь широкие массы геймеров компании не удалось.



Вот так одним волевым решением можно уничтожить целый танковый корпус.

Ну что ж, жаль... Ведь разработчики планировали крайне любопытную, я бы даже сказал, революционную фишку в **Tank Platoon!** — сетевую совместимость с **Gunship!**. То есть обладатели этих двух симуляторов могли бы играть вместе: танки против вертолетов или танки при поддержке вертолетов — в любом случае это должно было быть чертовски занятно. Жаль!

Следующая игра от Джона Ромеро

Джон Ромеро поделился некоторыми мыслями относительно своего будущего проекта. "Daikatana использует многие принципы Quake, в то время как мой следующий проект будет, в свою очередь, основываться на элементах Daikatana. Это эволюционный процесс, каждая новая игра берет что-то из предыдущей, улучшает это и добавляет что-то свое". Судя по всему, Джону очень понравилась идея с несколькими персонажами. Он даже сказал, что в этом отношении Daikatana отражает одну из его любимых игр, Final Fantasy VII. В следующей игре, как сказал Ромеро, у персонажей будут даже собственные параметры а-ля РПГ и уникальные способности.


Следующий хит Ромеро — смесь Daikatana и Final Fantasy.

Арена превращается в завод

И в продолжение темы модов. На днях вышла бета-версия уже успевшего приобрести известность мода для Quake 3: Arena. Называется он **Weapons Factory**. Что в нем есть и почему это так круто, перечислять, думаю, нет смысла, а вот размерчик у него вполне "отцовский": 60 мегов. Впрочем, чего не сделаешь ради любимой Кваки...

II. Индустрия

Новая компания от основателя Sierra

В рядах известных игровых персоналий замечено брожение. Так, **Брендон "GreenMarine" Рейнхарт** покидает команду разработчиков Unreal (то есть Epic Games) и присоединяется к... не поверишь... проекту **Duke Nukem Forever**. О мотивах этого, прямо скажем, мужественного поступка можно только гадать... Как и о его последствиях для Unreal Tournament и DN4.


Увидим ли мы когда-нибудь тебя, Duke Nukem Forever?

В то же время легенда "золотого века" компьютерных игр, основательница компании Sierra, отец... то есть мать некогда культовой серии King Quest, **Роберта Вильямс** заявила о своем возвращении в игровой бизнес. Возвращается она не просто так, друзей проведать, а с конкретной целью — основать новую компанию и выпустить хитовую игру. Молодец, Роберта! Впрочем, пока все находится на стадии планирования и анонс своего первого проекта после возвращения Роберта сделает, скорее всего, только в следующем году.

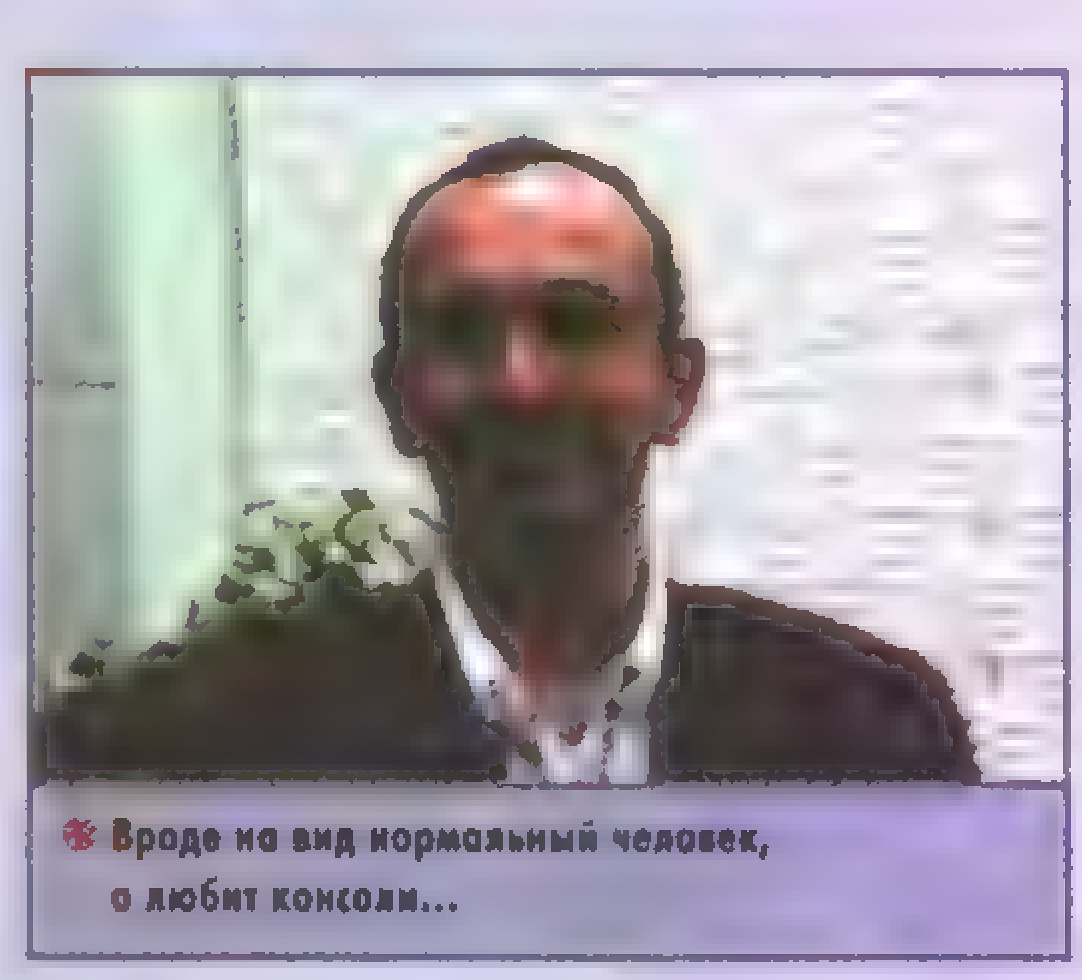
StarTrek'ов станет меньше

Simon & Schuster, компания-разработчик, создающая в данный момент сразу две игры **Deep Space 9**, похоже, прекращает свое существование. Компания испытывает финансовые затруднения и будет продана. Покупатель пока окончательно не определен. Тем более неизвестна судьба двух проектов **Simon & Schuster — Deep Space 9: The Fallen** и **Deep Space 9: Dominion Wars**.


Dominion Wars. Дальнейшая судьба — неизвестна.

Консоли наступают?

Не так давно по Сети поползли страшные слухи о том, что один из столпов игровой индустрии **Питер Мулинье**, которого многие ставят в один ряд с Мейером, Ромеро и Кармаком, больше не будет заниматься разработкой PC-игр и переключается исключительно на консоли. Надо заметить, что при нынешней ситуации на рынке электронных развлечений это кажется более чем вероятным. Перспектива переноса акцента видеоигр с PC на приставки уже не только стала реальной, но и начала претворяться в жизнь. Чуть ли не еженедельно от разных компаний приходят заявления об их частичном или полном уходе с рынка PC на приставки "нового поколения". Анонсы долгожданных игр все чаще заканчиваются фразой о том, что версия для PC пока не планируется... Если так пойдет дальше, то через пару лет всем геймерам придется обзаводиться какими-нибудь playstation'ами или довольствоваться играми, сделанными по "остаточному" принципу.


Вроде на вид нормальный человек, а любит консоли...

Впрочем, наша история имеет счастливый конец. "Столп" объяснился, сказав, что его не так поняли. Просто он имел в виду, что следующая его игра будет делаться преимущественно под консоль, но версия для PC обязательно появится.

Хотя это и не развеивает общего скепсиса, но, по крайней мере, это еще не конец. А только начало конца... ■


R&S
Россия
Геймнет
Rulezz&Suxx
В разработке
Вердикт

РОССИЯ — НОВОСТИ

Александр Кеннет
kennet@freemail.ru,
Doctor
rod@igromania.ru

Игра "**Самогонки**" от **K-D Lab** (разработчики "Вангеров"), о которой мы рассказывали в четвертом номере "Мании", уже практически собрана и готова к использованию. Конкретно — сколочена альфа-версия, предназначенная для отправки потенциальным издателям игры на консольной платформе. К августу будет сделана бета для команды тестеров и, думаю, еще до знойного декабря мы успеем полюбоваться на релиз.

Однако это еще не все. На сайте **K-D Lab** было сделано официальное объявление о запуске стратегического проекта под названием "**Периметр**"! Уже готов дизайн-документ и подписано соглашение с компанией "**1С**" о публикации игры; про нее сому известно только то, что это будет **RTS**.

Украинская компания **Action Forms**, разработчик памятных **Chasm** и **Carnivores 1/2**, взялась за изготовление игры **Duke Nukem: Endangered Species** по контракту с **3D Realms**. К сожалению, DN:ES не будет идейным последователем Duke Nukem 3D и предшественником DNForever. Вместо этого мы увидим... симулятор охоты, где в роли охотника будет выступать Дюк Ньюкем. Идея, по моему мнению, лежит на грани между забавностью и идиотизмом. Хотя сами разработчики утверждают, что, несмотря на жанровое определение — hunting sim, это будет по сути скорее напоминать экшен, только на максимально открытых пространствах и со зверями в роли монстров, среди оружия появится как минимум пулемет и ракетница. Ну что ж... если звери и вправду будут монстрами, а ракетница — ракетницей, то из затеи может получиться толк, тем более что в качестве основы взят весьма неплохой движок **Carnivores**.



Компания "**Софт-Клаб**", крупнейший поставщик игр на российский рынок, объявила о намерении запустить в продажу **Диабло 2** практически в то же время, на которое намечен мировой релиз. Коробка будет украшена надписями на русском языке, а внутри будет содержаться мануал на нем же. И самая радостная весть — предполагаемая розничная цена в два раза меньше "мировой" и составит около 25 у.е.

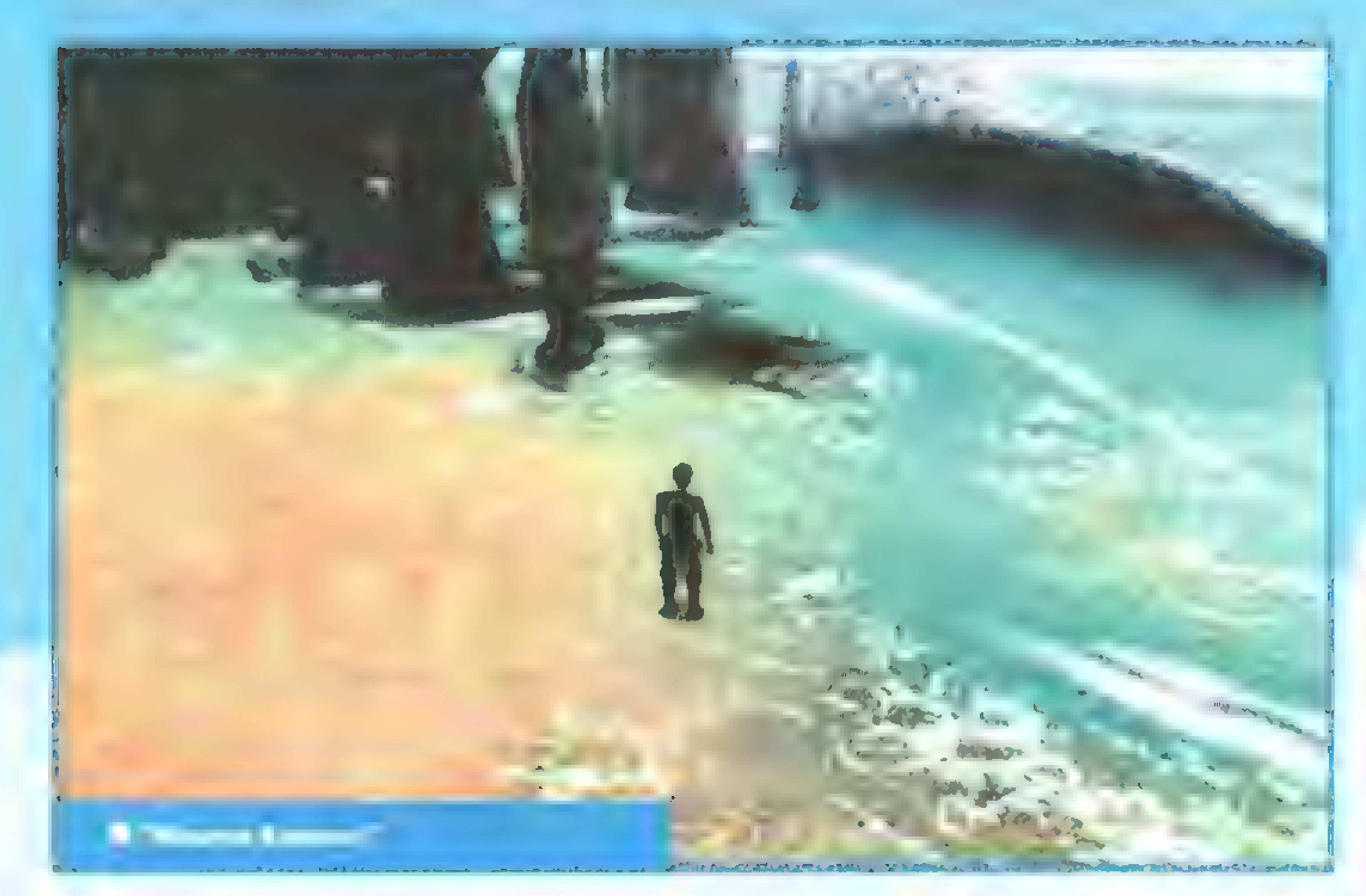
19 мая 2000 года компания "**Нивал**" объявила о закрытии с 1 июня 2000 года игровых Интернет-серверов игры "**Аллоды 2: Повелитель Душ**" в связи с началом работ по тестированию новых серверных технологий игры "**Проклятые Земли**".

Последняя уже вступила в стадию бета-тестирования. В июле 2000 года пятьдесят первопроходцев бросятся на раздведку неизведанных территорий, подготавливая игровой плацдарм для простых нас, в нетерпении ожидающих финального релиза.



3 июня 2000 года компания "**Нивал**" и фирма "**1С**" провели пресс-конференцию, посвященную выходу трех новых проектов, изданных в России на русском языке: игр "**Дьявол-шоу**", "**Машина Времени**" и "**Разорванное Небо: Ка-52 против Команча**". В честь этого знаменательного события на территории пейнтбол-клуба "Передовая" прошла дружеская разборка с использованием стрелкового оружия между сотрудниками "Нивала", "1С" и представителями прессы. Приглашенных ожидал полный набор вооружения и боевой экипировки, подарочные коробки с играми и дополнительные пресс-материалы, дружеский фуршет, а также великолепная возможность одновременно свести личные счеты и обзавестись синяками и разнообразными деловыми и личными контактами на свежем воздухе.

В середине июня 2000 года на рынке появится новая разработка компании "**Руссобит-М**" под названием "**Арчи Баррел. Дело: Отель Империал**", представляющая из себя интерактивный эротический квест. Игра не для детей — ау, дети? Перелистните страни-



цу, быстро! Прочим сообщу, что это, можно сказать, довольно порочная игра. Да кого это останавливало когда-нибудь, господи? Здесь полно юмора и эротики, персонажи характерны и комичны, а женщины соблазнительны. Красивый интерьер, роскошные красотки, веселая компания, стильная атмосфера, немного мистики и демонизма. Пикантное содержание, органично сочетающееся с детективным, и музыка в стиле классического свинга способны создать легкую атмосферу детективной истории в духе Рекса Стаута

Нельзя не отметить, что компания "Бука" проявляет заботу о российских игроманах. Сообщают, что ей подписано соглашение с одним из ведущих европейских производителей компьютерных игр, компанией **JoWooD** на локализацию и выпуск в наших краях игры **Thandor**, обещающей стать хитом среди любителей стратегий в реальном времени. Эта игра получила большое количество положительных отзывов в европейской и американской прессе и привлекла к себе пристальное внимание на последней E3. Игра не содержит супер-новшеств, но, по уверениям немецких разработчиков, вобрала в себя все лучшее, изобретенное в этом жанре; в плане геймплея это будет смесь Homeworld, Starcraft и Total Annihilation. Вот куда замахнулись!

Второй контракт "Буки" касается новой приключенческой игры **In Cold Blood**, созданной известной западной командой разработчиков **Revolution**. Пресс-релиз сулит, что "захватывающий сюжет и самая современная трехмерная графика создают потрясающую по напряжению и увлекательности игру, не уступающую самым лучшим блокбастерам".

В новой RTS "Затерянный мир", изданной компанией **JoWood Interactive** и локализованной фирмой **Snowball Interactive**, три уникальных расы попадают на одну планету. И, само собой, тут же начинают вовсю выяснять, кто останется единственным ее хозяином Все по старой схеме: добываем ресурсы, для видимости ведем торговлю и поддерживаем дипломатические отношения с единственной целью: создать армию и всех покрошить в капусту. И пропахших сигарным дымом антов, возводящих Главный Инкубатор, и добрых проказников эльфов, поглощенных изготовлением грибного шнапса, и прекрасных дриад, строго охраняющие границы священного леса. Впрочем, стоп. Ведь за кого-то из них нам и придется играть..

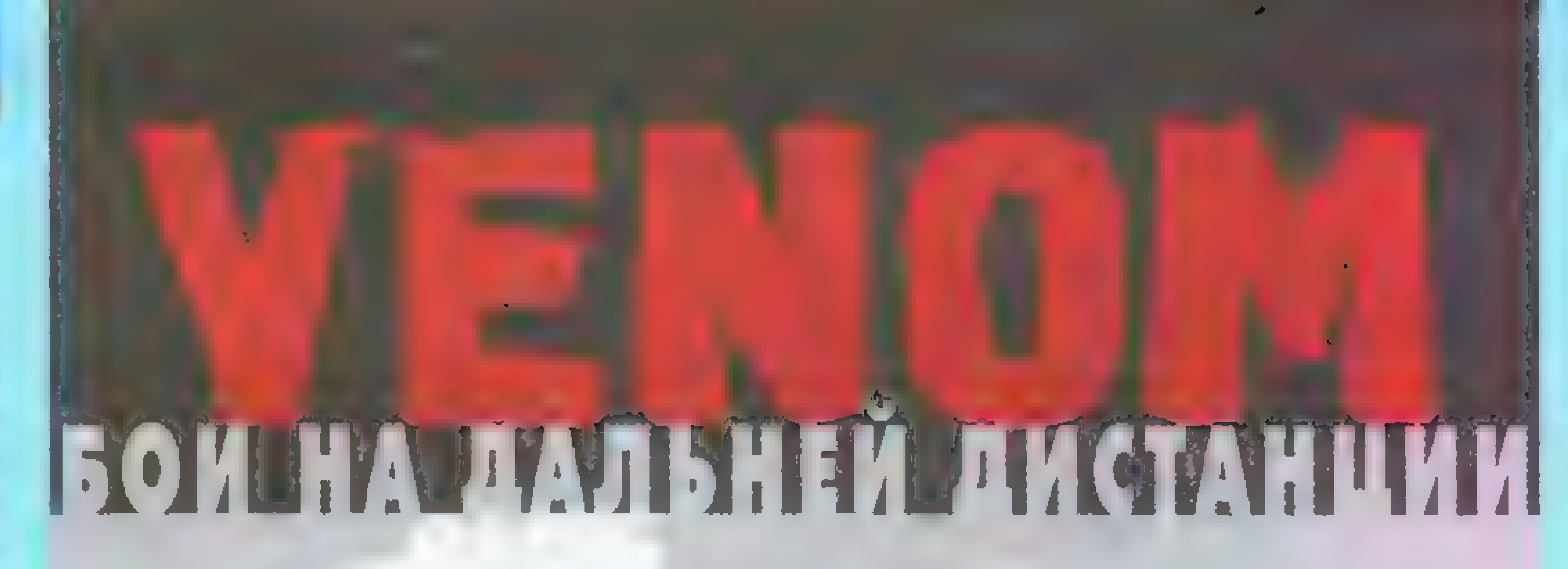
Компания **"Нивал"** и фирма **"1С"** объявили о выходе русской версии новой приключенческой игры **"Машина Времени"** от **Cryo Interactive**. Представь, что, перенесясь на машине времени более чем на 800 000 лет вперед — всего-то! — ты с ужасом осознаешь, что машины времени у тебя больше нет. Щекочет нервы? Твой персонаж **Джордж Уэйлс** становится пленником чудовищного будущего, в котором постоянно происходят времятрясения. Термин новый, потому поясним: темпоральные вихри постоянно меняют лицо планеты, а ее обитатели в мгновение ока могут стать старцами или детьми. Вот так. И только Хозяин Времени Хронос способен предотвратить распад вселенной и вернуть тебя, то есть Уэйлса, домой. Игра продается на двух компакт-дисках в подарочном и экономичном (jewel) вариантах. В подарочных коробках отыщется подробное руководство пользователя, стильная футболка и другие приятные сюрпризы

Игре **"Машина Времени"** посвящен русскоязычный сайт, живущий по адресу:

www.nival.com/rus/tm_info.html

Компания **Snowball Interactive** произвела локализацию стратегической игры **Earth 2150: Escape from the Blue Planet** и совместно с "1С" запустила ее в продажу. Разработчик игры — польская студия TopWare Krakow, до этого создавшая RTS Earth 2140, которая и положила начало "серии". Earth 2150 представляет собой весьма неплохую трехмерную RTS'ку: три расы, прекрасная графика и приятный геймплей. Подробнее см. в рубрике R&S. ■





VENOM

БОИ НА ДАЛЬНЕЙ ДИСТАНЦИИ



Вполне официальная — и это действительно так — научная теория гласит, что жизнь на Земле развилась из неких биологических "спор", занесенных на поверхность планеты блуждающими кометами в результате столкновений. Реакция научного мира на это предположение была совершенно различной: от полного приятия новой теории до такого же полного несогласия с ней.

— Кометы? Биологические споры? Ну, конечно же! А страусы умеют летать!

Прения закончились, когда орбита планеты Земля пересеклась с траекторией полета безымянной кометы класса С. Нет, столкновения не произошло, но на поверхность Земли пролился смертоносный метеоритный дождь. Легли в руинах тысячи городов, погибли миллионы людей. Предстояла долгая борьба с разрухой, с голодом и эпидемиями.

Но метеориты, принесшие столько бед Земле и ее обитателям, принесли с собой и еще кое-что — биологические споры, существование которых столь упорно отрицали многие ученые. И из этих спор развилась жизнь. Первым сигналом стала потеря связи с секретными военными лабораториями, где изучались образцы метеоритов. А очень скоро стало ясно — инопланетные споры занесли к нам паразитическую форму жизни. Паразит был в состоянии внедриться в затылочную часть головы человека и в дальнейшем полностью контролировал поведение своего носителя. Зараженные люди в контакт не вступали, были агрессивны и, что хуже всего, действовали совместно, действовали слаженно, словно реализуя какой-то план. Они организовывали нападения на различные объекты, они брали под контроль территорию за территорией. Здоровые люди были ослаблены катастрофой и не могли должным образом сорганизоваться для оказания сопротивления. А споры разносились все дальше от метеоритных кратеров. Это стало напоминать настоящую эпидемию. Люди заражались тысячами. Но этих больных никто не умел лечить. И с ними приходилось сражаться. Причем врагом мог стать любой, внезапно и непредсказуемо.

Человечество оказалось на краю гибели. Проблему нужно было решать радикально, а для этого необходимо было получить по возможности более полную информацию о враждебных организмах, способных подчинять людей своей воле.

Что ж, существование человечества под угрозой, а значит, по правилам вселенской игры, о которых шла речь выше, пора бы вступить в дело и спасителям человечества. Первыми на зараженные объекты были направлены подразделения сил быстрого реагирования C-Force, а в их число входили только лучшие из лучших. И среди них — лучший среди лучших из лучших — ты! Только не говори мне, что ждал чего-то другого.

Тактика и AI. Физика мира

Поясню: речь шла о сюжете для нового проекта команды украинских разработчиков The Nephylims, о сенсационной — возможно! — игре, и кое-кто наверняка уже догадался, что жанром она FPS, а названием — VENOM. Строго говоря, VENOM — не просто FPS, а трехмерный шутер с элементами стратегии. В чем тут элементы? В VENOM игроку придется управлять виртуальным напарником. Напарник будет с лету и на бегу ловить простые приказы: прикрывать, атаковать. Что-то от SWAT 3, верно? А что такое SWAT 3, как не тактический симулятор? Кроме этого в наличии предполагаются и весьма оригинальные команды. Скажем, "заманивать врага".

Каково? Такое прежде встречалось только в авиасимуляторах в виде приказов "Drag right", "Drag left" — увести самолет противника вправо или влево за собой, давая напарнику возможность пристроиться ему в хвост. А здесь будут еще команды, позволяющие провести отвлекающий маневр или разведку, двигаться под прикрытием и занимать стратегически выгодные позиции. Можно будет задавать напарнику модели поведения: прикрывать игроку спину, защищать игрока спереди, действовать по обстоятельствам. Обещают, что игра с напарником совершенно изменит геймплей игры, что это будет нечто новое и доселе не испытанное. Оно и понятно, что крошить врагов в капусту вдвоем с исполнительным напарником и веселее, и приятнее, но разработчики тут же спешат нас охладить: делать это придется не так часто, как мы привыкли. Ибо тактический симулятор призван тренировать не только спинной, но и головной мозг тоже, чем от обычного шутера и отличается.



Действие нас ждет и на широких просторах открытых пространств, и в замкнутых помещениях — модное нынче разнообразие антуража. Миссии в игре будут проходить на территориях более чем 12-ти объединенных общей сюжетной линией уровней, на которых встретится 9 различных видов более или менее монструозных противников, превосходящих нашу маленькую диверсионную группу не только количеством (это несложно), но и боевым умением. Уже сейчас в сетях мировой паутины можно выловить жалобные стоны счастливчиков, успевших поиграть в демку VENOM против местных оппонентов.

Александр "Кеннет"
kennet@freemail.ru

Суть жалоб: искусственный интеллект *слишком* крут. Компьютерные оппоненты действуют почти как люди, самообучаются и, практически никогда не повторяясь, исполняют многочисленные и смертоносные трюки. Надо сказать, что из уст людей, проходящих Quake3 на уровне сложности Nightmare, эти жалобы звучат достаточно обнадеживающе

Итак, сама трактовка нашей миссии, дизайн уровней и боевые качества оппонентов говорят нам, что не столько крошить и убивать придется нам в ходе игры, сколько выживать и прятаться, изучать особенности и тактику врага, учить матчасть, используя любые скрытые возможности имеющегося в наличии оружия — а его обещано аж 10 видов — для достижения окончательной победы в борьбе за собственную шкуру

Не иссяк еще мешок со сравнениями: как там Tresspasser с его непревзойденной физической моделью мира? Ему, братцы, неспокойно. Ибо обещана в VENOM'е расширенная физическая модель: каждому предмету — своя. Предметы двигаются, ломаются, падают; их можно поджечь, взорвать, передвинуть или бросить. Лампочку можно грохнуть, чтобы в темноте спрятаться. Бочку можно с лестницы скатить. Ящик пустой столкнешь в воду — поплывет, встанешь сверху потонет Слезешь — опять всплывет, зараза. В гору бежать — медленно, с горы — кто догадается? Все как в жизни. Поддерживается трехмерный звук, для каждой поверхности он опять же свой, неповторимый.

А звук этот чутко ловят виртуальные уши наших сверхинтеллектуальных оппонентов, их виртуальные глаза вглядываются в виртуальную темноту — все честно! Не видит — значит, не видит! А нам из темноты видно, как ходят по базам вражеские патрули по заранее распланированным маршрутам, и не дай бог тебе чихнуть, сидя за монитором: мигом ближайший патруль отправится выяснять, кто сказал "мяу" Так что ходим тихими шагами и стремимся зайти врагу в затылок. Но и тут — отнюдь не из гранатомета, братцы... И вижу я, как светло улыбается нам Thief из аллеи вечной славы. И о нем не забыли славные разработчики VENOM'а. И о фанатах мультиплеера они не забыли: будет, будет вам, фанаты, сетевая игра: до 8 человек одновременно в различные виды deathmatch и cooperative

Движок жизни

Ах, а как все это выглядит, я и не сказал! Есть, впрочем, скриншоты.

Vital Engine ZL — вот герой этого абзаца, движок VENOM, капризный, не признающий и не поддерживающий программный рендеринг, но отдающий всю душу первому встречному 3D-ускорителю... Созданный на основе технологии порталов движок с легкостью просчитывает высокодетализованные сцены



с большим количеством полигонов, может создавать обширные открытые пространства, поддерживает систему частиц и объектную иерархию.

Это значит, что можно анимировать любой объект по частям: ноги — отдельно, руки — отдельно, голову — если кому надо, то тоже отдельно. Обещают также, что игра обойдется без наезда полигонов друг на друга и без проскальзывания ног у бегущих персонажей. И вообще: динамические направленные источники света, динамический же туман, динамическое цветное освещение. Вода прямо как настоящая, с трехмерными волнами от падающих в нее объектов, процедурные текстуры, свободно ориентируемые зеркала... И системные требования для ознакомления с этими красотами заявлены всего-то PII-233, 32 Mb RAM. Плюс любой 3D-ускоритель. О как! Правда, знакомство — знакомством, а можно ли будет нормально *играть* в VENOM на такой машине? Покажет только релиз... Скоро. В третьем-четвертом квартале 2000 года. ■



Александр "Кеннет"
kennet@freemail.ru

Тактический дефматч Hired Team

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КАРМАКИ КУЮТ НАШЕ СЧАСТЬЕ

А знаешь ли ты, что в данный момент в России, в Москве, быть может, даже на соседней с твоей улице, разрабатывается игра, по всем параметрам достойная того, чтобы заменить собой Quake III? Что, поплохело? Слабость в ногах, холодный пот? Не стоило начинать статью с этой фразы, пуская ее прямо в лоб?! А что было делать — когда я воочию увидел Hired Team Trial от российской команды NMG, впечатление было такое, словно мне прямо в левый желудочек вкатили хорошую дозу адреналина. Как будто к виску приставили ледяное дуло "Магнума", когда мне показали демо-уровень из HTT, сделанный с одной целью: показать, как легко движок игры добивается тех же эффектов, от которых поклонники Кармака некогда тихо постанывали, глядя на скриншоты и Ку3-тест.

— Внешне это очень похоже на Quake3, но движок Hired Team Trial поддерживает процедурные текстуры, кривые Безье и bump-mapping. Поддерживается технология динамических порталов, морфинг и скелетная анимация.

Так началась беседа с **руководителем игрового отдела фирмы NMG (New Media Game) Алексеем Медведевым.** Фирма в России известная — она была разработчиком и издателем таких игр, как "Морские легенды", "Призрак старого парка" и "Ацтеки". Предметом же беседы стал новый игровой проект, в котором NMG вновь выступает и как разработчик, и как издатель.

Проект, начавшийся с игры Hired Team, был затеей трех человек: Андрея Войнаровского (программиста), Алексея Медведева и Сергея Миронова. Сценарий писал в основном Сергей при поддержке Алексея. Изначально планировался 3D-action от первого лица, в котором придется играть партией из 4-х персонажей, у каждого из которых будут свои уникальные таланты и между которыми нужно будет переключаться на лету, ибо пройти уровень — так планировалось — можно будет лишь грамотно используя все их спецспособности. Но... проект по разным обстоятельствам отложили.

А тем временем родилась новая идея...

Представь, что претендент является в контору по найму сорвиголов в команду, именуемую Hired Team. Это — команда отборных наемников, лишенных моральных устоев и глядящих на вещи... м-м-м... непредвзято. Но как производится отбор? Претендента усаживают перед монитором компьютера и предлагают ему пройти виртуальный тест на боевые качества. Специально созданная игра, каждый уровень которой есть испытание. Уровни настолько различны, что переход с одного на другой часто вызывает дезориентировку в пространстве. Открытые и закрытые пространства, разительно отличающийся дизайн... Даже привычные предметы обстановки вроде прыжковых площадок и телепортеров выглядят на разных уровнях по-разному. Для претендента на роль наемника включается установка виртуальной реальности и...

До свидания, Hired Team, здравствуй, Hired Team: Trial.



> **Термины**
>
> *Процедурные текстуры* — это динамически изменяющиеся текстуры, подобно поверхности воды или неоновой рекламе.
>
> *Портал* — любая отражающая окружающий мир поверхность, динамический портал — движущаяся отражающая поверхность. Например, вращающееся зеркало.

Подвинем Quake III

В нынешнем проекте все иначе. Нет партии персонажей. И вообще: Hired Team Trial - игра чисто мультиплейерная со всеми вытекающими. Качество геймплея оценить пока не представляется возможным, но зато мы можем поговорить о том, что я видел собственными глазами. Например, о графическом движке HTT, способном даже сейчас, за полгода до релиза, без всяких оговорок и на равных конкурировать с отточенным движком Q3.

Я это видел — как переливается вода, украшенная bump-mapping'ом, как гуляют по ней полоски света! Кажется, что слышно ее журчание и всплески — а ведь звук отключен. Кстати, в игре будет около двадцати жидких субстанций — от токсичных луж до лавовых озер и кристально чистых бассейнов. Чем не поле для приложения новой и, кстати, *впервые* примененной в жанре FPS технологии? Поверхности всех жидкостей рендерятся в реальном времени, а значит, даже маленькая капля дождя вызовет разбегающийся ореол трехмерных волн, а попавшая в воду ракета оставит за собой красочный пузырящийся след.

А чего стоит такой программный приемчик, как "тени от текстур"? Когда обычная текстура выглядит полноценным трехмерным объектом и даже отбрасывает тень? Красота неописуемая — один пещерный зал, огороженный ажурными решетками, чего стоит. Разработчики говорят, что эта забавная технология не требует дополнительных системных ресурсов.

Их силиконовые мысли

В Hired Team: Trial, само собой, будут боты, призванные тренировать одиноких игроков в оффлайновом режиме. Ожидается, что они продемонстрируют завидную меткость и пугающую сообразительность. Их кремниевые мозги достаточно развиты, чтобы прогнозировать поведение игрока и, видя, в какую сторону устремил он свои стопы, немедленно сообразить, что же в той стороне есть для игрока интересного. И рвущийся к Rocket Launcher'у товарищ запросто может нарваться на бота, пробежавшего более короткой дорогой и доброжелательно сторожащего вожделенный девайс. Можно сказать даже, что искусственный интеллект ботов (особенно после того, как к интервью подключился программист AI и скромно сообщил, что наконец-то довел все до ума) — это камень в огород играбельности сингла. Ибо победить таких оппонентов кажется посильной задачей лишь для талантливых и умелых игроков, их еще называют "отцы". Хотя, конечно, будут присутствовать различные уровни сложности, дабы на низших из них и начинающие игроки могли не чувствовать себя бегающей мишенью

Все свои смертоносные качества боты будут проявлять только на максимальном уровне сложности. Но — все честно! У ботов нет никаких запрограммированных преимуществ, они "видят" и "слышат" то же самое, что и игрок. Зато каждый из них владеет арсеналом собственных трюков. Один бот умет делать рокет-джамп, другой рокет-джамп не делает, зато ловко уходит от выпущенных в него ракет прыжком в сторону. Набор способностей для каждого бота — свой. Более того, у каждого свой характер: отчаянный и агрессивный, или осторожный, трезвый и расчетливый, или хитрый и коварный. От характера будет зависеть и стиль игры данного бота. А от уровня сложности — то, какими трюками из своего уникального арсенала ему будет разрешено пользоваться. Всего ботов "с характером" в игре пять, но можно будет создавать и многочисленные промежуточные варианты через меню настройки

Виртуальность мертва

Самая оригинальная фишка будущей игры — это тактический режим, в котором грань между жизнью и виртуальностью низводится до минимального уровня. В этом режиме начинает работать система градации повреждений в зависимости от сектора тела, в который попал заряд. Всего таких секторов сорок семь. Ранения заставляют истекать кровью и требуют срочно искать аптечку, чтобы эту кровь остановить раньше, чем наступит потеря сознания. Моделируются повреждения органов. Если ранили в ногу — медленнее бегаешь, ранили в руку — хуже целишься. Прыгнув с большой высоты, можно ненароком переломать ноги и превратиться в стационарную огневую точку



В тактическом режиме действует отдача при стрельбе и отсутствуют бонусы на уровне. Здесь основная задача — продать свою жизнь подороже, ибо задача прожить подольше, как правило, невыполнима

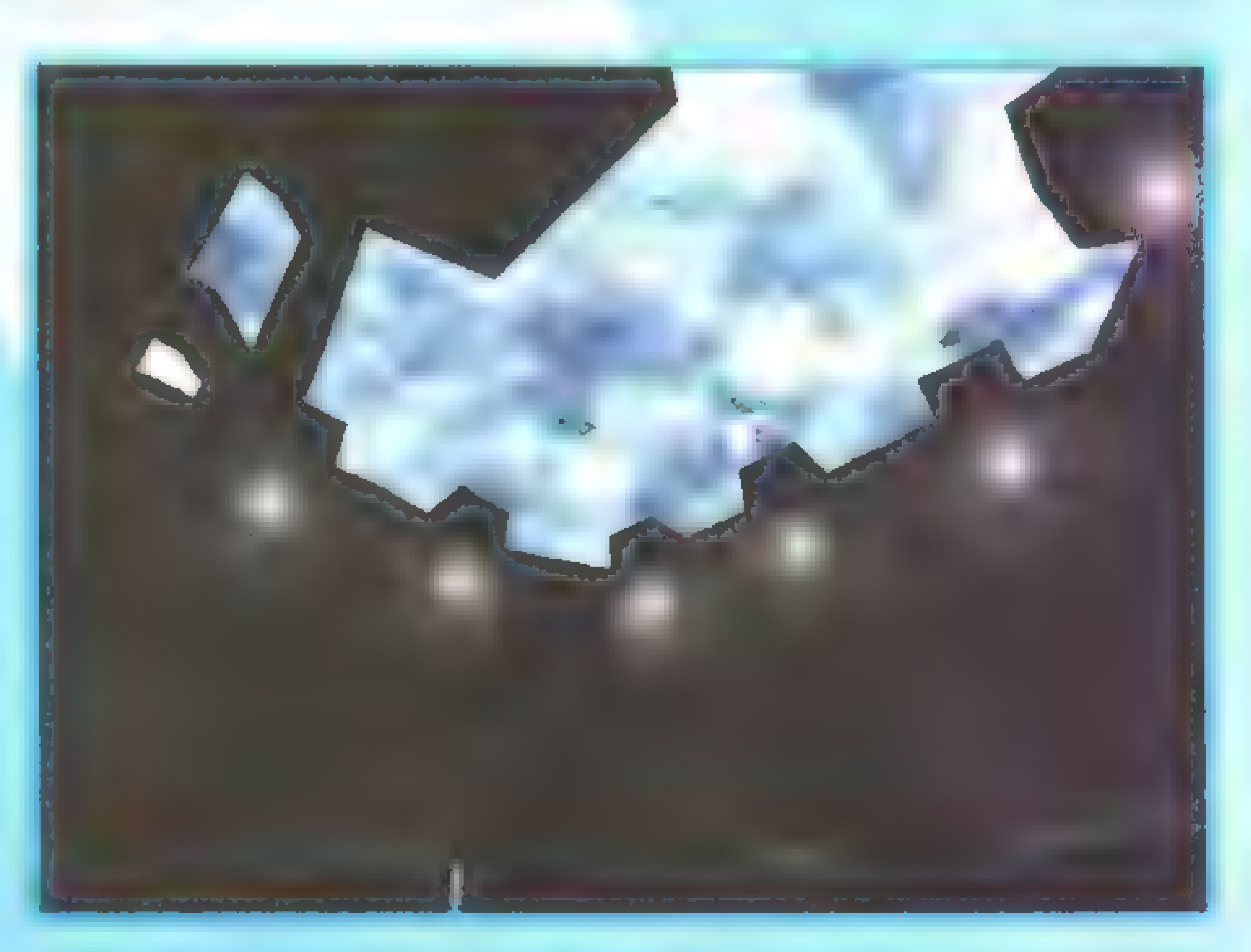
Интересные новаторства внесены в физику игры. Невыполнимая прежде задача — забраться на предмет, который высотой нам ровно по пояс, — перестала быть невыполнимой. Игровой движок просчитывает рост персонажа и высоту объекта. Если мы, согласно расчетам, можем ухватиться за верхний край объекта руками, то нет проблем! Залезаем наверх. Почти как Лара Крофт, не к ночи она будет помянута

Набор оружия в игре более менее стандартен и включает 8 видов: пистолет, шотган, автомат, снайперская винтовка, рокет- и гринэйд-лаунчер, гипербластер. Присутствует и "оригинальное" оружие под названием скорчер — нечто вроде вакуумной пушки или генератора локальных черных дыр. Противники в радиусе действия "засасываются", попутно получая нехилые повреждения, к эпицентру "взрыва", где и могут быть обращены во фраги с помощью одного выстрела из какой-нибудь мощной пушки. Тут, правда, важно следить, чтобы самого не засосало.

Для повышения интереса к простому коллекционированию фрагов на некоторых уровнях введены дополнительные задания или условия. Есть, скажем, на уровне некий артефакт, и фраги засчитываются только тому, кто этот артефакт таскает в заплечном мешке. Остальные друг дружку гасят абсолютно без всякой выгоды — из любви к искусству и в попытках завладеть этим самым заветным артефактом.

Еще большую изобретательность проявили разработчики в создании power-up'ов. Скажем, Fatality приносит мгновенную смерть тому, кто убил его хозяина, одновременно отбирая у убийцы один фраг из уже набранных. Привычный Quad Damage здесь называется "Бумеранг" и не только увеличивает силу оружия в 4 раза, но и повышает в 2 раза получаемые им повреждения...

Ждет нас знакомство с Hired Team Trial осенью 2000 года. А дальше? Что ж, если все пойдет по плану, то и собственно Hired Team не за горами. ■



В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Blue Byte и Cauldron **Что:** Wargame **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Культовый походовый варгейм. В серии Battle Isle вышли три серии, каждая из которых радовала сердца старых фанатов и неизменно привлекала новых. Четвертой можно считать Incubation, но она была в другом жанре. The Andosia Wars — пятая.

Как играть > В стратегическом режиме двигаешь роты и батальоны, они сходятся с вражескими и начинается тактическая схватка. Ты стреляешь, они стреляют, кто-то разлетается на пиксельные ошметки, кто-то остается, чтобы сражаться дальше. При этом — серьезный акцент на менеджмент ресурсов. Причем в мультиплеере так: пока противник возится с передвижением войск в походовом режиме, ты в реалтайме занимаешься фабриками, сбором ресурсов, исследованием технологии и ремонтом поврежденной техники. Потом оппонент жмет "end turn" и время, отпущенное на менеджмент, заканчивается, ты двигаешь войска — он укрепляет материальную базу.

Чем цепляет > Да хотя бы тем же сюжетом, идеально прописанными персонажами. И про то, что Battle Isle — это знак качества.

Как выглядит > Очень недурственно, насколько это возможно для варгейма.

Что еще > Погода, реально влияющая на боевые условия. Например, в проливной дождь грузовики ездят медленнее.

Без сомнения.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Digital Fusion **Что:** 3D аркада **Когда:** Конец июня 2000 года

В основе > Наблюдается очевидное идейное родство с аркадой Missile Command, некогда проживавшей на Atari. Если брать PC-аналоги, то очень подходит Incoming — те миссии, где приходилось отстреливать врагов, управляя турелью.

Как играть > Есть бункер на побережье моря, в бункере — мы с кучей боеприпасов. С моря нас атакуют линкоры и карриеры, из транспортных кораблей высаживаются танки-амфибии и десантники, в небе кружат вертолеты и бомбардировщики. Нам надо успевать очень быстро водить мышью и отстреливать железяки и всяческих матросовых, кидающихся грудью на амбразуру. Не успел — проиграл, успел — выиграл. Тренируй реакцию.

Чем цепляет > Давненько не было на PC приличной аркадной стрелялки. Обещают много реализма и, что поразительно, высокий интеллект у противника. Правда, зачем им мозги, ума не приложу.

Как выглядит > Полное 3D. Дым, огонь, детализация всего подряд, следы от ракет и бурлящая от взрывов вода. Впрочем, пока это лишь обещания.

Что еще > Полная поддержка джойстиков с force feedback. Если у тебя есть такой, то при стрельбе будет ходить ходуном, а когда в тебя попадают, — вырываться из рук и больно бить по лбу. А если сбросят атомную бомбу..

Вряд ли. Все же такая игра надоест через пять минут.

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Cauldron **Что:** 3D Action **Когда:** Не раньше, чем будет готово

В основе > Секретный агент по имени Chaser попал в заварушку, получил контузию и потерял память. Теперь за ним охотятся коммандос, гангстеры и вообще весь мир, а он не помнит, почему и отчего.

Как играть > Ожидается сильный, красивый сингл. Может быть, даже как в Half-Life. Но определенно пока сказать нельзя.

Чем цепляет > Сулят невиданную динамику и атмосферу. Фьюить, фьюить. Слышишь, как свистят вокруг тебя пули коммандос? Дзынь-бамс — это разбилось окно: тебя хотели подстрелить гангстеры. Где-то за спиной — крики наемников, которые из шкуры лезут, чтобы поймать тебя, ведь ты — их добыча.

Как выглядит > Очередной супер 3D движок будущего. Гигантские уровни с большим количеством объектов. 32-битный цвет. Учет сопротивления материалов: рикошет пули от бетонной и металлической стены не есть одно и то же. Отражающие поверхности и прозрачность. Персонажи, детализированные настолько, что обладают неплохой мимикой.

Что еще > Реалистичное оружие, продвинутый AI, хитрая звуковая система, несколько режимов мультиплеера, поддержка голосовой связи.

Что еще > Пока да. Возможно, будущий хит.

Пока да.
Возможно, будущий хит.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: 14 Degrees East/Interplay **Что:** Strategy-RPG **Когда:** Начало 2001 года

В основе > Incubation в мире Fallout. 6 головорезов из Братства Стали искореняют несправедливость на выжженных просторах постъядерной Америки на протяжении 20 сюжетных и еще 18 дополнительных миссий. Ролевая система и механизм пошаговых боев взяты из первых двух "Фоллаутов".

Как играть > Главное — аккуратно, без спешки. У каждой миссии — свое задание: украсть, убить, взорвать... Результаты любого боя влияют на все последующие события. Кроме того, масса разговоров с 45 нейтральными персонажами — как знакомыми, так и новыми. Экипировка, квесты и т.д.

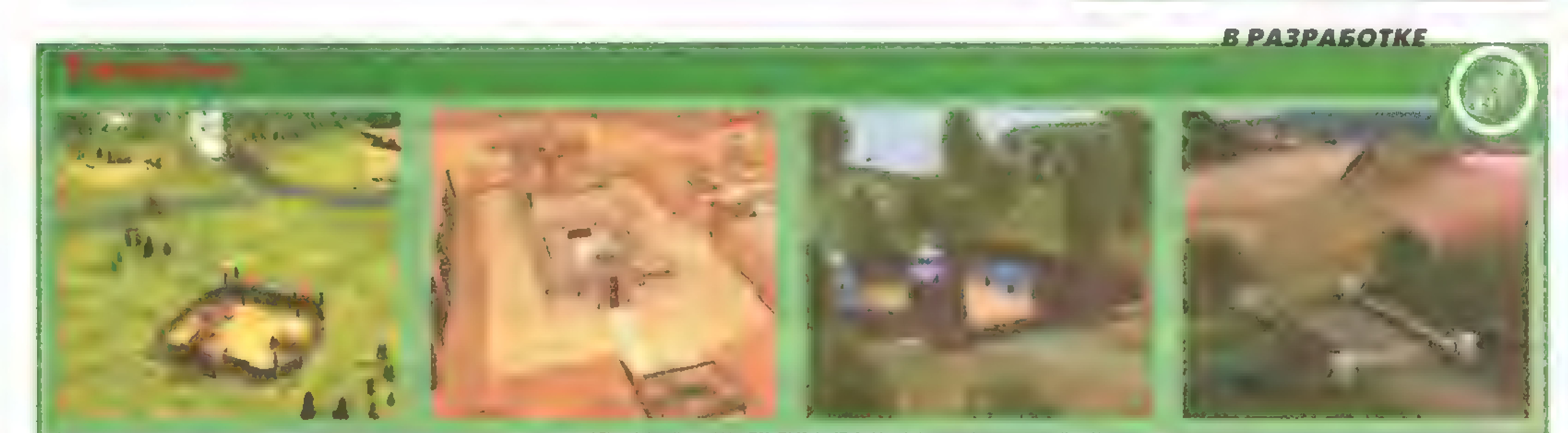
Чем цепляет > Сюжетом, ролевыми элементами, боями. Куча оружия, фирменная фоллаутовская кровища, черный юмор, великолепный стиль.

Как выглядит > Абсолютно так же, как первые две игры, хотя требования — P2 266, 64 Mb RAM. Впрочем, обещаны обалденные тени и взрывы.

Что еще > Тьма кромешная транспортных средств, которые могут ДАВИТЬ врагов! 5 режимов мультиплеера, до 18 игроков одновременно.

Не то слово!
За этой игрой — будущее!

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Pyro St[illegible]os/E[illegible]dos Interact[illegible]ve **Что:** W[illegible]rgame **Когда:** Нача[illegible] 2001 [illegible]ода

В основе > [illegible] полностью [illegible] RTS еще только [illegible] набирать силу. Скорее [illegible] первый настоящий [illegible] мы получим с выходом Shogun: Total War. А те, кому суждено [illegible] от первого, будут [illegible] при[illegible] вторым. Разработчики Commandos [illegible] не теряют и готовят игру, которая должна не только [illegible], но и [illegible] "Сегун". **Как играть >** Те, кто играл в демо Total War, уже в курсе. Остальные [illegible] ждут Wargame с большой буквы. Где реалистичность соблюдена не только в строгом [illegible]довании и [illegible] канве, но и непосредственно на экране монитора. На поле боя оперируем не юнитами, но отрядами, которые никто не запрещает объединять в формации. В отрыве от [illegible] городами, [illegible] развиваемся множеством других [illegible]. Причем "развитие" занимает в игре далеко не [illegible]. **Чем цепляет >** Детально проработанным игровым миром и [illegible] состоит из отдельных миссий, но каждая последующая логично продолжает только что пройденную, причем в новую миссию почти всегда можно будет перенести часть (а то и все) войск из предыдущей. Исторической достоверностью и сбалансированностью [illegible] разработчики утверждают, что даже одежда на легионерах будет в точности такой, как в музее античной культуры. Наконец, нам обещают, что тактика rush больше не [illegible]работает, наученные горьким опытом Total War, вынуждены поверить. **Как выглядит >** Реалистично. Именно так и выглядит. Полное 3D вкупе с возможностью держать голову прямо, наблюдая линию горизонта. Безумно радует отказ разработчиков от пресловутого fog of war и полное соблюдение реальных масштабов. Полностью полигонные модели юнитов и погодные условия, кроме давно приевшихся снега с дождем обещают бури и смерчи. **Что еще >** Осады. Возможно, Praetorians — первая игра, в которой они будут по-настоящему интересны. По крайней мере, предрасполагающих факторов более чем достаточно: одни большие города чего стоят.

[illegible] Вне всяких сомнений. Но сначала наиграемся в Shogun, который уже вот-вот...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Timegate Studios **Что:** RTS **Когда:** Науке неизвестно

В основе > [illegible] **Как играть >** [illegible] **Чем цепляет >** [illegible] **Как выглядит >** [illegible] **Что еще >** [illegible]

[illegible] Age of Wonders в [illegible] RTS [illegible]

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: [illegible] **Что:** [illegible]терский 3D Act[illegible] **Когда:** [illegible]икому неведомо

В основе > Твой персонаж — обыкновенный мафиози по имени дон Салиери. Задача — достичь уважения в гангстерской среде, заиметь много денег и сделать семью Салиери одним из лидеров гангстерского мира. Неважно, что твой путь пройдет по трупам. **Как играть >** 3D Action с видом от третьего лица. Берешь пушку (например, кольт модели 1911) и отправляешься на улицы наводить справедливость. При этом основа игры — выполнение сюжетных квестов. **Чем цепляет >** 12 квадратных миль реального города. В котором люди живут, ходят в магазины, ездят на автомобилях, дышат... дышат до тех пор, пока дуло кольта не выплюнет шесть огненных языков. А еще — более 60 автомобилей, за рулем которых тебе предстоит преследовать врага и уходить от погони. Почти GTA. **Как выглядит >** Пока можно судить только по скринам. А они, честное слово, вызывают уважение — полное полигонное 3D и недюжинная детализация видны невооруженным глазом. **Что еще >** Каким-то образом — поддержка дефматча и CTF. Интересно, что будет играть роль флага?

[illegible] Да, если атмосфера будет класса не ниже "Однажды в Америке".

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Blue Byte **Что:** GodSim **Когда** Осень 2000 года

В основе > Никаких принципиальных изменений — все те "Сеттлеры". Управление методом недирективного контроля: закладка зданий и перераспределение ресурсов, но нельзя напрямую управлять поселенцами (за исключением вояк из третьей части). Задача — развить поселение и обеспечить его процветание, позже — защитить свою территорию и отвоевать новую у противника.

Как играть > Непросто. Ты строишь местный аналог TownHall, потом оттуда выходят крошечные поселенцы, немедленно направляющиеся строить заложенные тобой первичные здания. Со временем количество зданий возрастает, но для их постройки требуется регулярная поставка ресурсов из шахт, лесов и каменоломен, строители, лесорубы и шахтеры хотят есть, и это их желание может быть удовлетворено путем ежегодного засевания полей и снятия урожая пшеницы, постройки свиноферм, рыбалки и охоты. Чем больше появляется возможностей, тем больше разнообразных ресурсов, в том числе и человеческих, требуется для их осуществления. А позже выясняется, что мы тут, на острове, не одни, и какие-то папуасы хотят нашей земли, нашего урожая и, вероятно, наших женщин. Защитить накопленное богатство можно только путем создания мощной, сытой и полностью укомплектованной и снаряжением армии. И так — от уровня к уровню цикл всегда повторяется заново, расширяясь по спирали.

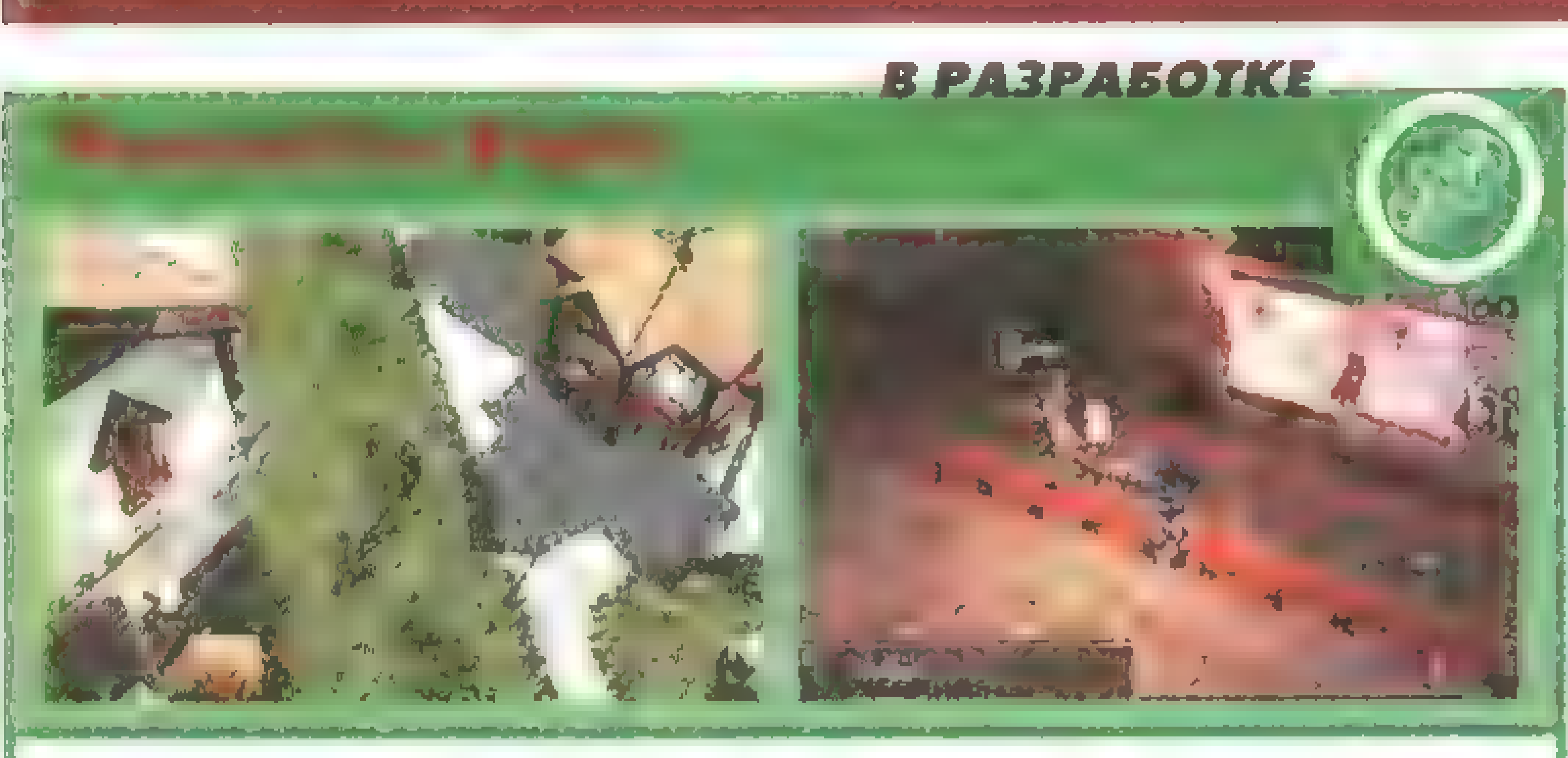
Чем цепляет > Новой расой. Зовется Dark Tribe, в сингле доступно только компьютерному игроку (в мультиплеере — всем). Раса характерна тем, что проживает исключительно на загрязненных землях. Чтобы нормально существовать на отбитой у них территории, придется повозиться с приведением экологии в чувство.

Как выглядит > Движок старый, но доработанный. Детализация и так была отличной, а теперь станет просто зверской: появится продвинутая функция Zoom, позволяющая чуть ли не в лицо заглянуть каждому поселенцу.

Что еще > Проапгрейдившееся дерево технологий, новые ресурсы и профессии. Солдатам можно будет назначить лидера и управлять только им, остальные будут покорно плестись в арьергарде. Накопив золото, можно будет прямо в начале следующей миссии купить мощного бойца, в процессе игры возможно по дешевке скупать обычных. Каждая раса получает специального юнита: Римляне — медика, Викинги — "Берсерка" с топором, Майя — парня, способного прерывать заклинания жрецов. Также у всех будет по саботеру, умеющему уничтожать здания и подрывать поставку ресурсов. Будут, как и в третьей части, осадные орудия и появятся боевые корабли, способные атаковать не только торговые суда противника, но и наземные цели. Вернутся охотники и гранитные шахты, отсутствовавшие в Settlers 3.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ



Кто: Black Isle Studios/Bioware **Что:** RPG **Когда:** Лето 2001 года

В основе > Похоже, Black Isle надоело создавать RPG-ширпотреб, вот и решили они замутить что-то уж совсем хардкорное. Так что если ты понятия не имеешь, кто такой DM и никогда не слышал словосочетание "отыгрыш роли", то этот орешек тебе может оказаться не по зубам. В другом случае Neverwinter Nights может стать для тебя той самой RPG мечты.

Как играть > Обещает полную иллюзию настольного D&D. В сингле сделают восемь "модулей", но основной упор все же на мультиплеер.

Чем цепляет > Основная фишка игры — возможность использования живого DM. Например, в многопользовательском режиме сервер, на котором шатаются приключенцы, может администрировать сразу несколько DM'ов. Один, скажем, берет на себя управление NPC, другой занимается доработкой сюжетной линии либо время от времени "сбрасывает" приключенцам партию-другую монстров. Красотища?

Как выглядит > 3D движок от MDK2. Вид изометрический. Несколько степеней детализации и приближения. Спрайты убили таки...

Что еще > В комплекте с игрой идет мощнейший редактор, позволяющий создавать свои собственные модули. Представь, как будут радоваться DM'ы.

Однозначно. Может, наконец-то появится настоящая D&D RPG.

ГОТОВНОСТЬ

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Dogs of War	7.5
Earth 2150	9.0
Evolva	9.0
Flying Heroes	9.0
Martian Gothic: Unification	7.0
Metal Fatigue	6.5
MDK 2	9.0
Motocross Madness 2	8.0
Star Trek: Armada	5.3
The Longest Journey	9.0

ВЕРДИКТ

Что: 3D Action **Кто:** Computer Artworks/Interplay **На кого:** MDK I, II **Сколько:** PII-266(PII-500), 64-128 Mb, 3D уск. **Вмногером:** Сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > [illegible]

Как играть > [illegible]

Rulezz > [illegible]

Sux > [illegible]

Приколись > [illegible]

8,8 [illegible] Ну так! Хотя проект оказался скромнее надежд.

ВЕРДИКТ

Что: Action/Strategy **Кто:** Silicon Dreams/Talonsoft
На кого: Uprising, Myth, Machines **Сколько:** PII-266 (PII-400), 32(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: Сеть, модем, нуль-модем, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > [illegible]

Как играть > [illegible]

[illegible]

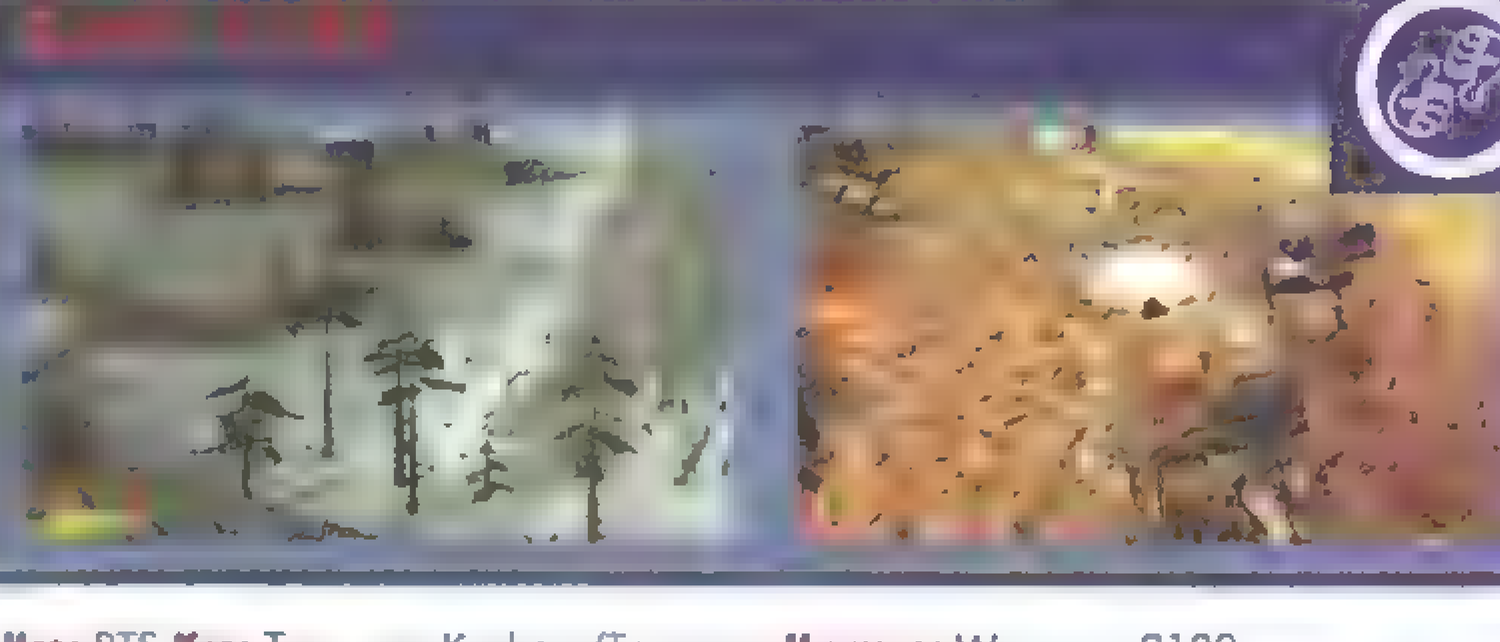
Rulezz > [illegible]

Sux > [illegible]

Приколись > [illegible]

8,0 [illegible]

ВЕРДИКТ



Что: RTS **Кто:** Topware Krakow/Topware **На кого:** Warzone 2100
Сколько: P200 (P-400), 32(64)Mb, 3D **Вмногером:** Сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > [illegible] Earth 2140. [illegible]

Как играть > [illegible]

Rulezz > [illegible]

Sux > [illegible]

Приколись > [illegible]

8,6 [illegible] Для фанатов RTS подходит как нельзя лучше.

"Рулез – это что-то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус" – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – [illegible] "зависший" компьютер, не захотевший работать программ[illegible], кислое пиво или уходящий из-под носа троллейбус." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ



Что: Action **Кто:** Illusion Softworks, TalonSoft **На кого:** Slip Stream 5000
Сколько: PII-266, 64Mb **Вмногером:** Можно **Объем:** 1 CD

В основе > Основная идея FH аналогична древней Slip Stream 5000. Есть разного рода летательные аппараты, запущенные на местную "арену". Аппараты умеют летать, разворачиваться на 360 градусов. И уничтожать соперников.

Как играть > За расстрел оппонента дают фраг, в конце количество фрагов умножают на текущую ставку. Всего нужно пройти несколько Лиг. В каждой лиге – по пять уровней, между некоторыми могут дать на выбор тренировку (идеальный способ заколачивать бабки), либо спецзадание (на нем тоже можно подзаработать, причем быстро, но в целом способ это опасный). Деньги идут на новый корабль, апгрейд торгов, новую пушку, апгрейд старой.

Rulezz > Концепция. Полеты на коврах-самолетах, в звиолетах, на дирижаблях и других чудесах авиотехники. Одни любят отстреливать противника, другие замораживать, третьи бьют магией и так далее.

Sux > Хитом не станет из-за выраженной необычности, да и геймплей до потери дыхания не затягивает.

Приколись > Заставочный ролик смотреть всем!



8,3 ... Само по себе неплохо, но идея не нова.

ВЕРДИКТ



Что: Action, Adventure **Кто:** Talonsoft, "Бука" **На кого:** Resident Evil
Сколько: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск **Вмногером:** Нет **Объем:** 1 CD

В основе > Экшен-ужастик, сделанный якобы по одноименной книге фантаста Стивена Морли. Сюжет прост: прервалась связь с колонией на Марсе, и трем добровольцам предстоит выяснить, что там случилось. По прибытии выясняется, что база набита зомби и прочей нечистью, а дороги обратно вроде как нет. М-да... В книге читать гораздо интереснее.

Как играть > Приключение в стиле Resident Evil с тремя персонажами. Камера следит за одним из героев и изредка меняет ракурс посредством пресета. Каждый персонаж якобы обладает какими-то специальными возможностями, но на практике вся троица – близнецы-братья.

Rulez > Передана атмосфера ужастика. Но сама графика – средне.

Sux > Слишком большое значение придается аркадному элементу. Бесконечная беготня по коридорам, к монстрам и от монстров, отсутствие возможности сохраниться в любой момент времени – аркада и прет за версту.

Приколись > Зомби и хрусты за спиной так, будто бы их только что вытащили из Resident Evil: шаг вперед, ужас, два шага назад.

7,2 **Дождались! Хоть и неказисто, зато по книжке. Сойдет.**

ВЕРДИКТ



Что: 3D аркада **Кто:** Bioware/Interplay **На кого:** MDK
Сколько: P 233(PII 500), 32(128)Mb, 3D уск **Вмногером:** Нет **Объем:** 1 CD

В основе > Крыша, сорванная прохождением первой части игры, с выходом второй прочно срочную тележку... что вернется не скоро. MDK2 в чем-то "вторично", но это действительно классно исполненный сиквел.

Как играть > Позабыв обо всем, как же еще? Сначала за Курта, героя первой части: размеренно решая простенькие загадки и лишь местами безудержно давя на гашетку. Потом за Макса (бобик о шести руках с сигарой в зубах), используя исключительно свой спинальный рефлекс для стрельбы по врагам из "Узи" и максову способность летать для скорейшей эвакуации с поля боя за аптечками. И под конец, на закуску, за доктора Хоукинса, с его безудержной страстью комбинировать предметы, получая из, казалось бы, никчемных побрякушек новое оружие.

Rulezzzz > Абсолютно все. Плюс отдельные миссии связаны друг с другом так, что создают ощущение просмотра полнометражного фильма.

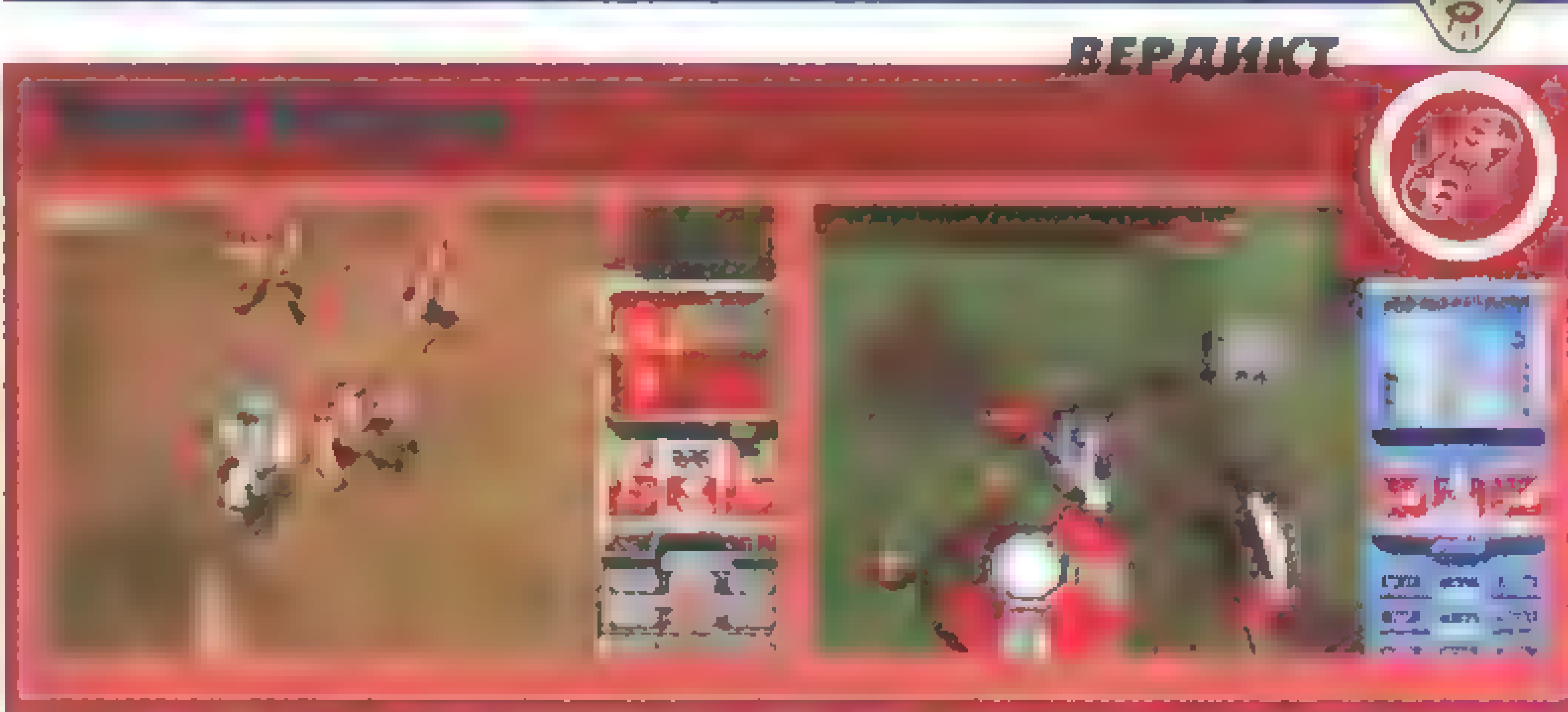
Sux > Иногда, но очень и очень редко, встречаются затянутые участки.

Приколись > Местами между миссиями приходится играть в мини-игры, логично вплетенные в игровой сюжет. Мелочь, а приятно.

9,3 **Дождались! Безбашенная аркада, достойное продолжение первой части.**



ВЕРДИКТ



Что: RTS **Кто:** Zono/Psygnosis **На кого:** War, Inc
Сколько: P200(PII-300), 32Mb, 3D уск **Вмногером:** Сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > Было три брата. Один нашел мощное оружие и не захотел показывать его двум другим. Те обиделись. Обида вылилась в войну трех группировок, за каждой из которых закреплено по брату.

Как играть > Ресурсы, стандартные юниты, здания – это все мелочи. Главное – здесь можно собирать роботов! Есть тело, ноги и две руки. Ногами могут быть гусеницы или ракетный двигатель. Руками – лазерные мечи. Корпус может, скажем, стрелять ракетами. Детали можно изобретать, а можно отрезать у врагов и исследовать. Деталей много. Конструируем. А потом склеенные детали идут в бой.

Rulezz > ...и ведут себя там вполне пристойно: умело исполняют директивы, в отсутствии последних грамотно перемещаются, стреляют и отрубают противнику лишние приборы. Плюс еще роботов можно ремонтировать.

Sux > После Earth 2150 местная графика не впечатляет.

Приколись > Война происходит в трех стихиях: на земле, над ней и под ней. Летающие острова. Самолеты. Перемещения под землей. И еще многое.

7,2 ... Хочется большего, чем получаешь.



"Рулез – это то хорошее. Холодное пиво, компьютер седьмого поколения, юная красавица, удачно обезвреженный вирус" – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

"Сакс – ... не захотевшая работать ..." – Сергей Лукьяненко "Лабиринт отражений"

ВЕРДИКТ

Что: Аркадный мотосимулятор **Кто:** Rainbow Studios/Microsoft **На кого:** Motocross Madness **Сколько:** PII-233(PIII-500), 32(128)Mb, 3D уск.
Вмногером: Обязательно! **Объем:** 1 CD

В основе > Достойное продолжение Motocross Madness. Кольцевые мотогонки на PC давно сбиваются в плотные косяки, освоение же бездорожья продвигается черепашьими темпами. Гонки на мотоциклах по пересеченной местности можно пересчитать по пальцам одной ноги. Хороших и того меньше. Реально — две: Motocross Madness I и теперь вот Motocross Madness II. Младенец пригоздал с появлением на свет чуть больше чем на год, мы его уже и не ждали, а тут "ба, какие люди!"

Как играть > Садимся в седло и жмем на "газ", потом еще раз, еще... потому что "тормоз" - плохое слово. Продолжаем выжимать из байка скорость на протяжении всех трех режимов игры. Можно просто кататься по бездорожью от отметки к отметке, ориентируясь лишь на стрелку-указатель и на рев моторов умчавшихся далеко вперед оппонентов. На полученные за первое место деньги покупать новые машины и снова давить на "газ". Можно посвятить себя ловле воздушных чек поинтов на трассах, где за ухабом снова следует ухаб, а малейшая потеря скорости обеспечивает досрочное поступление в ряды аутсайдеров. Наконец, можно просто расслабиться, выполняя на специальных трассах различные воздушные кульбиты и будучи полностью уверенным, что на Euro Sport такого не покажут.

Rulezzzz > Фантастическое ощущение простора на трассах для езды по "отметкам". Motocross Madness II — по сути первый симулятор, играя в который можно быть уверенным, что тебя не заставят вернуться на трассу при отклонении от верного пути. Единой дороги попросту не существует, до финиша можно добираться бесчисленным количеством путей. Сами трассы — это маленькое (а некоторые — очень даже большое) произведение искусства, каждая живет своей собственной жизнью. Ну и, конечно, графика! Просто знай, что это круче, чем в Superbike 2000.

Sux > Полностью аркадная физика при внешности хардкорного сима. Как класс отсутствует модель повреждения техники. Другое дело, что никакого отторжения ни первое, ни второе не вызывает.

Приколись > Попробуй между делом выехать за пределы трассы. Думаю, ЭТО тебе понравится.

8,5

ВЕРДИКТ



Что: RTS **Кто:** Activision **На кого:** Star Command Revolution
Сколько: P-II 266, 32Mb **Вмногером:** На раз **Объем:** 1 CD

В основе > Звездный Путь от Paramount Pictures. Четырем расам тесно в нашей необъятной Вселенной. На Федерацию наезжают Борг и Клингоны смотрят и ухмыляются. Стратегия в космосе, но не Homeworld. Стандартная для RTS структура "замочи-их-всех". Нестибаемая сюжетная линия, но целых четыре компании.

Как играть > Ставим базу. Ставим станцию по переработке дилириума. Остальные здания — опционально. Строим юнитов, которые помощнее. Выделяем мышкой Армаду, натравливаем на врага. Враг, как правило, помирает быстро и безболезненно.

Rulez > Как минимум — прилично выглядит. Ролики на движке, практически без тормозов переходящие непосредственно в игровой процесс.

Suxxx > Это ж СтарТрек. Им никогда не везло: ни в 25th Anniversary, ни в Klingon Academy... И в Армаду играть не шибко рулезно.

Приколись > 600 метров на винте. Наверное, для роликов.



6,0 Дождались! А кто-нибудь ждал?..

ВЕРДИКТ



Что: Квест **Кто:** Funcom **На кого:** На нормальный квест
Сколько: P200, 32Mb **Вмногером:** Нет **Объем:** 4 CD

В основе > Талант группы скандинавских разработчиков. Богатые традиции жанра "квест". Современная полигональная графика. Вот, собственно, и все.

Как играть > Мышкой указываем персонажу, куда ему идти, мышкой подбираем и используем предметы — налицо классический inventory без лишних выкрутасов. При встрече с NPC все той же мышкой выбираем линию диалога.

Rulezzzzz > Пять "z" — это жалкий намек на то, насколько в The Longest Journey все хорошо. Потрясающая для квеста графика. Бэкграунды фантастической, запредельной красоты. Тщательные диалоги — их много, они интересны, они изложены хорошим языком. Грамотные паззлы — опять-таки, соответствие традициям. Сбор предметов, их комбинирование и применение — толково, в меру очевидно, в меру сложно. То, что надо.

Sux > Я знаю людей, которые не переносят квесты на дух. Так вот, только в этой группе есть игроки, которые могут не прийти в восторг от этой игры.

Приколись > Никто не мог поверить, что в 2000 году может появиться настоящий квест без экшеновых и прочих добавлений. Кроме того, согласись, забавно, что и в Швеции забивают в сюжет параллельные миры.

9,7 Более чем. Quest без обмана.

Serg Priest aka Мандос (Adamant MUD)
spopov@mail.magelan.ru

MUD — что это такое и как все это начиналось

Привет всем. И особый привет тем, кто ненароком решил, что MUD'ы окончательно покинули наш журнал. Даже и не мечтайте! Вот они, свеженькие, в количестве пяти штук приютились чуть ниже по тексту и ждут не дождутся истинного ценителя жанра. Кстати, если все сложится удачно, то, начиная с этого номера, они — MUD'ы — могут и вовсе пустить корни на страничках "Геймнета", после чего начнут регулярно появляться на сцене первого блока. Пока планируются исключительно сольные выступления раритетных российских MUD'ов: в каждом номере будет публиковаться описание всего одной русскоязычной игры. Зато эти игры будут специально отбираться (говорю же, раритеты), и вы получите куда больше, чем тривиальную ссылку и пару строк сухого текста об очередном провале отечественного разработчика. Автор статьи, опубликованной в этом номере, Serg Priest aka Мандос, является одним из создателей Adamant MUD (если вы не знакомы с этим отечественным MUD, то из статьи вам все станет ясно), а так же человеком, который хорошо разбирается во всех видах on-line игр. В следующем номере читайте его статью по "Адаманту" (опять же, если ничего не сорвется), а пока что ознакомьтесь с вводным курсом "молодого бойца". Если вы только начинаете осваиваться в мире MUD, то советы такого человека, как Serg Priest, вряд ли окажутся лишними.

Алексей Кравчун, редактор "Мании".

Первые шаги

Впервые я узнал об играх этого жанра более пяти лет назад. Данные были отрывочны, и я удивился, что в то время, когда окружающие меня люди вовсю играют в игры с полноценной, как тогда казалось, графикой, кто-то настолько непритязателен, что играет в текстовые игры.

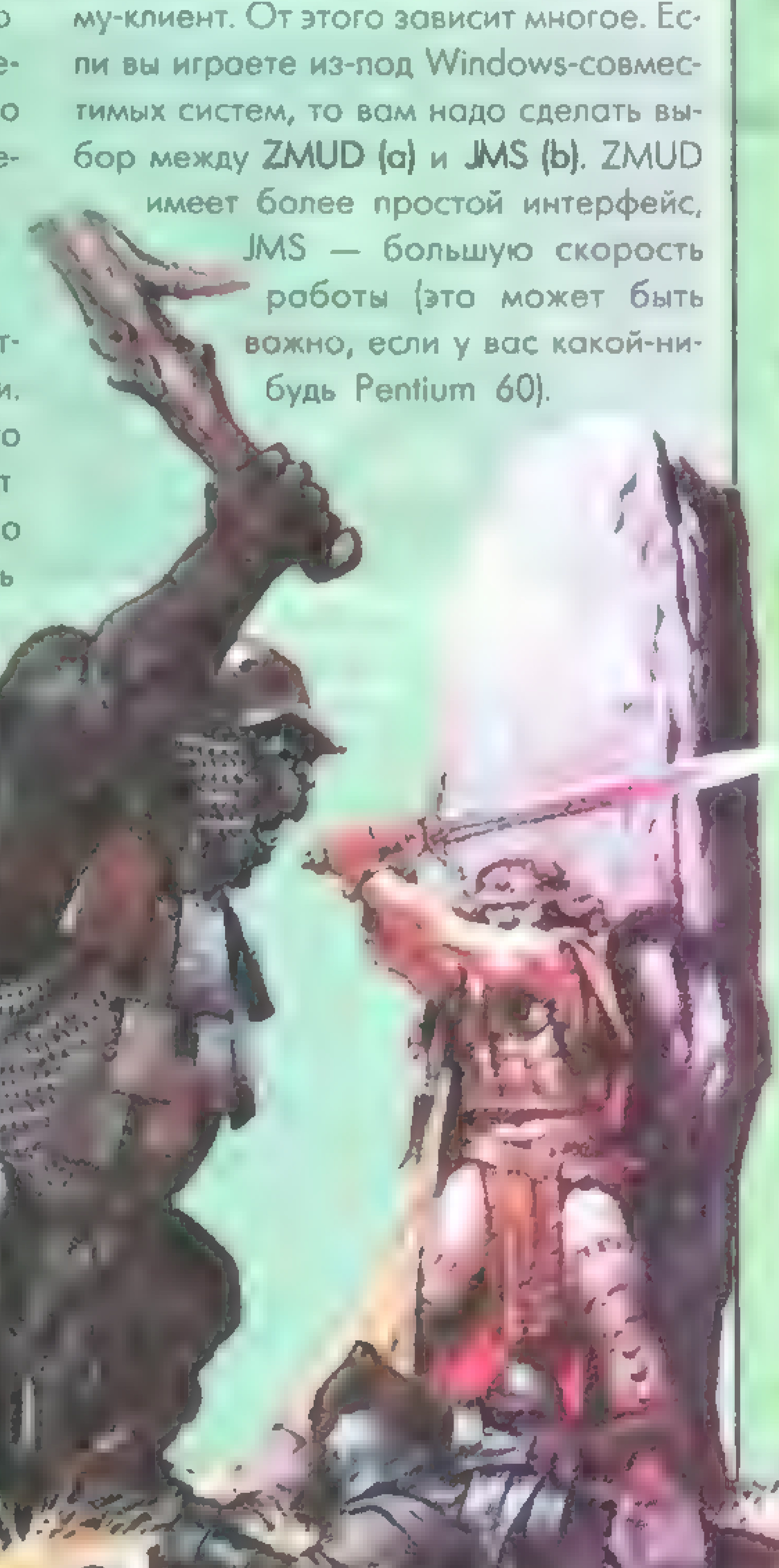
Примерно через год после этого у меня появился постоянный доступ в Интернет, и я решил попытаться поиграть на каком-нибудь игровом сервере. Надо сказать, что несколько первых попыток были весьма безуспешными. Я видел, что на игровых серверах, которые я посещал, были десятки, а подчас и сотни игроков, но никак не мог понять, что привлекает этих людей.

Со временем я понял, что основное в MUD'ах — взаимодействие игроков друг с другом, именно поэтому эти игры столь популярны. Ни в каких других играх вы не сможете общаться (или соревноваться) с таким количеством людей одновременно. Надо сказать, что текстовый интерфейс не очень мешает игре, стоит лишь чуть поиграть, и вы увидите: если у вас есть фантазия, то текстовые описания рождают гораздо более яркие образы, чем могут нарисовать художники, создающие графику для компьютерных игр. Я достаточно быстро привык ко всему этому и стал настоящим фанатом, а примерно полтора года назад группа энтузиастов, в которую вхожу и я, открыла собственный игровой сервер — Adamant MUD

Сейчас я понимаю, что не давало мне получать удовольствие от этих игр Я выбирал не то программное обеспечение и не те сервера для игры. Это стоило мне нескольких месяцев экспериментов. Позволю себе дать несколько советов, которые сэкономят начинающим кучу времени.

1. Ваше программное и аппаратное обеспечение почти не играет роли. Единственное, что вам необходимо, это доступ в Интернет. FIDO не подходит Причем бывать в Сети надо достаточно регулярно. Компьютер может быть и Pentium 100, а модем и на 9600. Как показывает практика, с 9600 вполне можно играть, хотя, конечно, иногда бывают проблемы. Но для начинающего даже этой скорости вполне достаточно MUD'ы не так требовательны к качеству соединения, как, например, Quake. Конечно, если у вас Pentium-III плюс выделенная линия, это неплохо, но и с 486DX100 и модемом на 4800 особо отчаиваться не стоит, можно хотя бы попробовать поиграть

2. Правильно выберите программу-клиент. От этого зависит многое. Если вы играете из-под Windows-совместимых систем, то вам надо сделать выбор между ZMUD (a) и JMS (b). ZMUD имеет более простой интерфейс, JMS — большую скорость работы (это может быть важно, если у вас какой-нибудь Pentium 60).



Потенциально вы можете играть и через стандартный telnet, входящий в поставку Windows, но мне этот процесс напоминает езду по ухабам на 20-летнем "Запорожце".

3. Правильно и вдумчиво выберите

a. ZMUD: *www.zuggsoft.com/zuggsoft/index.asp*
b. JMS: *www.freebee.techno.ru/jmc/*

сервер для игры. Пожалуй, этот пункт можно было бы сделать и нулевым, поскольку выбор игрового сервера ОЧЕНЬ важен. Если вы знаете в совершенстве английский язык, то у вас выбор из тысяч игровых серверов (*www.mudconnector.org*), если нет, то из единиц (см. *www.amud.orc.ru* и далее раздел ссылки).

Выбирая, ориентируйтесь по следующим показателям.

а) Качество связи с сервером. Проверьте его в разное время суток в разные дни недели и выберите лучшие по этому параметру сервера.

б) Посещаемость. MUD'ы — это коллективные игры. Поэтому сервер, где бывает 5-10 человек, вряд ли будет вам долгое время интересен. С другой стороны, администраторы подобных серверов более чутко относятся к новичкам. Я считаю, что если на сервере более 30 игроков, на нем вполне можно играть, если меньше — следует подумать.

Узнать количество игроков можно, набрав команду **who**.

в) Отношение на сервере к ПК (PK — Player Killing). То есть в каком виде разрешено и разрешено ли вообще на нем убийство одних игроков другими. Тут каждый определяется сам, но я склонен советовать сервера, на которых убийство игроков разрешено, но ограничено. Подобная ситуация, как правило, приводит к тому, что игроки задумываются над последствиями своих действий. Более того, на тех серверах, где есть группы игроков, которые не могут быть атакованы, обычно гораздо проще найти экипировку (одежду, оружие), но при этом экипировка дает гораздо меньший эффект.

4. Выбрав игровой сервер и соединившись с ним, постарайтесь тщательно изучить все инструкции для новичков. Возможно, это потребует несколько часов, но сэкономит вам недели.

Территория "RU"

Далее речь пойдет о крупных игровых серверах, расположенных на территории стран бывшего Союза и имеющих основным языком русский.

Всего, по моим подсчетам, существует пять таких серверов (см. врезку):

Все эти игровые сервера являются, по существу, русифицированными и доработанными версиями нескольких западных кодовых баз ("движков"). "Мир Мерлина" имеет неполную русификацию — это выражается в том, что игровой мир на нем русифицирован частично, а команды не русифицированы вовсе.

Надо понимать, что большинство кодовых баз предоставляют лишь минимальный сервис, и два игровых сервера, сделанных на одной кодовой базе, могут на первый взгляд выглядеть похоже, а на самом деле, в результате проведенных доработок, не иметь между собой почти ничего общего.

Эти пять серверов делятся на две группы. Это разделение обусловлено теми движками-родителями, которые были использованы при их создании, а также ориентацией сервера на определенного рода пользователя.

В первую группу входят два жестко конкурирующих игровых сервера, созданных на базе **CircleMUD**. Это **Adamant MUD** и **"Мир Трех Лун"** (RMUD). Их особенности:

1. Достаточно жесткая ПК-система. Любой игрок потенциально может быть атакован и убит другим игроком;

2. Качественный, полностью русскоязычный игровой мир. Использование специального скрипт-языка позволяет создавать монстров со сложным поведением, делать в игровых зонах нетривиальные загадки и т.д.;

3. "Жесткая" конкуренция за экипировку, но и соответственно более качественная экипировка;

4. Ориентация на групповые действия игроков. Одинокие игроки на этих серверах проигрывают группам игроков. Иными словами, там стоит путешествовать большой компанией.

Эти два сервера рассчитаны на игроков, которые привыкли быстро принимать решения и которые хотят получить максимум сложностей на пути к осуществлению своих целей. Элемент action на этих серверах очень велик, достичь чего-то поначалу достаточно сложно, но зато перед глазами всегда есть игроки, достигшие много больше, чем ты сам, у которых (если повезет) можно поучиться.

Надо сказать, что "Мир Трех Лун" — сервер, более жестко ориентированный на ПК (т.е. на убийство одних игроков другими), а Adamant MUD — на зонинг (т.е. на убийство монстров группами игроков).

Во вторую группу входят два сервера (Arda MUD, "Мир Мерлина"), базирующиеся на различных кодовых базах, но в целом все эти базы происходят от ROM (это одна из кодовых баз). Для них характерно:

1. "Мягкая" ПК-система. Игрок изначально никак не может быть атакован другими игроками и не может атаковать их. Только вступив в клан, он становится уязвимым;

2. Относительно простые игровые зоны, многие из которых можно исследовать в одиночку;

Территория "RU"

Название	Официальная страничка	Адрес игрового сервера
Adamant MUD	*www.amud.orc.ru/*	*telnet://amud.orc.ru:5555*
Aladon MUD	*www.mud.donetsk.ua/*	*telnet://mud.dn.ua:9000*
Arda MUD	*http://tod.alpha.ru/Arda/*	*telnet://tod.alpha.ru:7000*
Мир Мерлина	*http://wom.multimedia.ru/*	*telnet://mud.multimedia.ru:9000*
Мир Трех Лун (RMUD)	*http://www.rmud.net.ru/*	*telnet://rmud.net.ru:4000*

3. Отсутствие конкуренции за основную массу экипировки (бывают артефактные вещи, но особо стремиться к ним смысла нет);

4. Ориентация на индивидуальные действия. Путешествовать вдвоем/втроем на этих серверах зачастую менее выгодно, чем в одиночестве.

Эти миры рассчитаны на игроков, которые хотят более "размеренной" игры. Элемент action тут невелик. Отсутствие необходимости объединяться с другими игроками позволяет спокойно путешествовать по миру. Обычно на таких серверах играют люди, для которых игровые трудности — лишь фон к общению между собой.

Если сравнивать эти два игровых сервера, то следует сказать, что основным их отличием является игровой мир. В Arda MUD он оригинальный (но меньшего размера), а в "Мире Мерлина" в основном состоит из общедоступных зон (т.е. их можно дополнительно скачать из Сети и подключить к базовой версии игры), частично переведенных на русский язык (команды отдаются на английском).

Следует также сказать об Aladon MUD, расположенном на известном игровом сервере Aladon. К несчастью, качество моей связи с ним не позволило мне оценить этот сервер по достоинству, но выглядит он весьма привлекательно.

Вот, в общем-то, и все, что я в рамках данной статьи хотел бы сказать об отечественных игровых серверах. Напоследок позволю себе дать пару советов.

1. Посмотрите на все эти сервера (поиграв то на одном, то на другом) и выберите тот, который понравится вам больше. В конце концов, это целиком ваше право и ваша ответственность — выбрать мир, в котором захочется поселиться

2. MUD'ы — это многопользовательские игры, и настоящим капиталом в них являются не деньги, уровни или экипировка, а хорошее отношение к вам других людей. Чем больше у вас друзей, тем более комфортным будет ваше пребывание в этих мирах, тем больших высот вы сможете достичь. Старайтесь не ссориться с игроками, особенно по пустякам, не отвечайте на хамство хамством, не разжигайте конфликтов. Помните: любую ссору проще начать, чем закончить...

Вот и все. Надеюсь, вам понравится в наших мирах.

Удачи!

В заключение хочу сказать спасибо интернет-провайдеру ORC (*www.orc.ru*), любезно приютившему наш игровой сервер Adamant MUD. Естественно, его клиенты соединяются с нами, минуя различные гейты, и качество связи у них несколько лучше. ■

Paul Cocos
paulcoco@glasnet.ru

ПЕШКО-МАНИЯ

Настольные игры и Интернет

Наступит время, когда вы устанете от бесконечной стрельбы и блуждания по лабиринтам Quake, когда начнет болеть палец от постоянного нажимания на спусковой крючок джойстика, а мозги начнут плавиться, не в силах сориентировать вас на огромной трехмерной карте. Когда наступит такое время, обратите свой взгляд к тихим и спокойным играм, за которыми вы найдете умиротворение и, быть может, даже задремлете после долгих бессонных ночей сражений. Речь идет о настольных играх — если вы не знакомы с правилами, то наверняка слышали их названия: шахматы, шашки, карточные игры в дурака и преферанс, нарды, крестики-нолики...

Могу предсказать, что рано или поздно вы к ним придете, да так и застрянете уже на всю оставшуюся жизнь. На этой страничке я расскажу вам, где в Интернете можно найти партнеров по настольным играм, как поиграть с ними и даже выиграть кучу денег



Кого бы тут обыграть?

Напиши мне письмо

Существует несколько способов игры в настольные игры через Интернет, хотя основы игры "на расстоянии" были заложены еще в те древние времена, когда не было не только Интернета, но и компьютеров (можете себе представить, что такое когда-то было?). В те стародавние времена была популярна игра по переписке: вы делали ход, записывали его на листе бумаги и отправляли в конверте вашему противнику. Он получал письмо, делал ответный ход и отсылал его вам обратно. Такая партия обычно игралась несколько месяцев, конечно, можно было параллельно вести игру с несколькими противниками. Особенно популярна игра по переписке была среди шахматистов, но по почте играли и в другие игры. Когда появился Интернет и электронная почта, игроки по переписке быстро освоили их для своих нужд — конечно, приятно, когда письма идут не неделю, а несколько минут. Так появились сайты, которые помогают вам найти противника, организовывают турниры, а также управляют процессом отправки-получения писем. Если вас заинтересовали такие игры, можете заглянуть на сайт Richard's Play-by-Email Server (*www.gamerz.net/pbmserv/*).

Шах и мат по Интернету

Другой способ игры — это программы, которые способны обмениваться между собой информацией через Ин-

тернет. Вы и ваш приятель запускаете по экземпляру такой программы, и игра начинается... Хотите попробовать — скачайте коллекцию бесплатных программ PlayBoss Collection (*www.si.portal.ru/pbru.zip*), с помощью которых вы можете сыграть в десяток разных игр — как общеизвестных, вроде шашек или детской игры в уголки, так и таких экзотических (африканская игра Сиджа)

Zillions of games — одна из программ для игры через Интернет.

Любителям шахмат можно порекомендовать (что приятно, тоже бесплатно) программу NetBlitz (*www.rocler.qc.ca/netblitz/index.htm*), с помощью которой вы можете поиграть в обычные шахматы, а также в интересный шахматный вариант — bughouse, где игра идет двое на двое на двух досках, причем если вы "съели" фигуру у своего противника, вы можете ее "передать" партнеру, который выставляет ее на любое поле доски в качестве своей (!)

В виртуальном игровом зале

Однако предположим, что все ваши друзья еще не доросли до вашего уровня и продолжают стрелять монстров или гонять на виртуальных автомобилях по виртуальным трассам. А компьютер в качестве партнера-противника уже надоел, поскольку играть не умеет и всегда проигрывает (или, хотя такое трудно себе представить, наоборот: постоянно выигрывает, издеваясь над вашими умственными способностями)

Интернет и здесь готов прийти вам на помощь. Специально для вас создано несколько десятков серверов, которые объединяют игроков со всего мира, желающих сыграть в карты, шахматы, шашки и т.п. Некоторые из этих серверов — абсолютно бесплатные, другие же сделаны по подобию "клубов по интересам" с ежемесячными или ежегодными членскими взносами

Конечно, наибольшую популярность приобрели бесплатные серверы. Их создатели сделали ставку на массовую посещаемость и, предлагая вам в качестве сыра всевозможные игры, в качестве мышеловки подсовывают разнообразную рекламу. Особенно быстро такие серверы стали развиваться в последние 1-2 года в связи с появлением электронной коммерции — торговли через Интернет. Как правило на таком сервере вы можете сыграть в десяток и более различных игр — от общеизвестных типа шахмат и шашек до экзотических вроде японской игры Го. Один из наиболее "навороченных" и популярных бесплатных серверов — Microsoft Gaming Zone, созданный (проницательные люди уже догадались) вездесущей фирмой Билла Гейтса. Совершенно бесплатно зарегистрировавшись, вы получаете возможность поиграть в разные настольные игры — шахматы, шашки, нарды, несколько карточных игр (правда, игры в дурачка почему-то пока нет). Когда вам надоест играть просто так, вы можете попытаться поиграть на рейтинг, надоело играть на рейтинг — вашему вниманию предлагаются разнообразные турниры с призами от кепок и футболок с эмблемой (отгадайте, какой фирмы?) до денежных выигрышей в несколько тысяч долларов. Заманчиво? Тогда быстрее перемещайтесь на сайт *www.zone.com*, скачивайте программу и, как принято говорить у них, на Западе, good luck!



М-м-м-м, где-то у меня был козырь.

Кстати, в конце прошлого года на этом сайте проходил нашумевший "матч века" по шахматам "Каспаров — Весь мир", где ходы за команду Всего мира определялись голосованием среди всех желающих поучаствовать. Каспаров, конечно же, легко выиграл, но матч получился любопытный.

Если вы испытываете крайнюю степень аллергии к слову Microsoft и всему, что с ним связано, можете заглянуть на Yahoo Games (*http://games.yahoo.com*), где вам предложат то же самое (правда, интерфейс более примитивный, зато и подвисает пореже). На Yahoo есть даже разновидности игры в домино (хотя опять же про русскую народную игру в козла забыли почему-то). Если же вы любитель сложностей и наворотов, посетите Mplayer (*www.mplayer.com*), где, помимо всего прочего, имеется голосовой чат. Представляете: играете вы в карты, а вам приходит одна ерунда, так вы можете прямо в микрофон высказать своему партнеру все, что думаете об этой игре, сервере, а заодно и партнере (не рискуя получить за это канделябром). Кроме того, на Mplayer'е вы можете создавать свои игровые комнаты и задавать некоторые параметры игры.

Платные клубы "по интересам" — зачем платить?



Вам мат, гроссмейстер!

Перейдем теперь к рассказу о платных серверах. Какой смысл платить, если все то же самое есть бесплатно? Все же есть "две большие разницы". Во-первых, игроки. Сильные игроки, профессионалы, предпочитают платные серверы. Там, как правило, игроков значительно меньше (одновременно в Сети от нескольких десятков до сотен по сравнению с тысячами и десятками тысяч на бесплатных серверах), но при этом меньше опасность, что ваш противник, проигрывая,

просто разорвет связь и сбежит. Во-вторых, на таких серверах, как правило, проводится больше турниров, в том числе с денежными призами. Обычно все эти серверы предлагают вам бесплатный "пробный период", ну а если вас затянуло и вы уже не можете вырваться, извольте оплатить членство (30-80 долларов в год).

Один из первых таких серверов — ICC, Internet Chess Club (*www.chessclub.com*). Это один из старейших и наиболее популярных среди шахматных любителей и профессионалов. "Всего" за $49 в год вы можете сыграть с шахматными любителями и профессионалами со всего мира (одновременно на сервере находится несколько сотен человек), посетить on-line уроки, которые дают известные гроссмейстеры, а также в реальном времени посмотреть партии крупнейших шахматных соревнований.

Игра на деньги

Любителям игры в нарды (либо желающим ее освоить) можно порекомендовать сервер Gamesgrid (*www.gamesgrid.com*).

Игра в нарды в трехмерной графике.

Одна из особенностей сервера — разнообразные возможности для игры на деньги. Вы можете поучаствовать в "джек-потах" — турнирах с входной платой (от $25 до $250) и призовыми до нескольких тысяч долларов — либо можете просто предложить любому из игроков поиграть на деньги. Очень любопытно наблюдать за матчем, где за 1-2 часа разыгрывается $10000, а уж сыграть такой матч — просто непередаваемые ощущения. Если вы не уверены в том, что точно выиграете, можете просто поставить на того или другого игрока. Здесь мы уже близко подошли к теме виртуальных казино и букмекерских контор, о которых расскажем в одной из следующих публикаций.

Любителям игры в преферанс — прямой путь в Марьяж-Клуб (*http://pref.bn.ru*), где можно поиграть в эту интеллектуальную карточную игру, поучаствовать в коммерческих и бесплатных турнирах. На сайте очень много интересного об этой игре.

Главное — не игра, а общение

Если же для вас главное — не сама игра, а общение с партнерами-оппонентами, загляните на сервер российской компании VOG (*www.vog.ru*). Здесь можно поиграть в шахматы, шашки, нарды, реверси. Месяц вы можете играть совершенно бесплатно, если же вас затянуло и вы уже не можете оторваться от игр, то — c'est la vie — извольте заплатить $30 за год членства. На VOG регулярно проводятся турниры с выигрышами от членства на сервере до вполне весомых нескольких сотен долларов призового фонда. Этот сервер (особенно почему-то его комната для игры в нарды) — превосходное место для любителей виртуальных знакомств, где в легкой и непринужденной атмосфере, за игровым столиком, завязываются самые настоящие романы. Этому в некоторой мере способствует и интересная идея представления игроков в комнатах с помощью рисованных персонажей — аватаров, которых вы можете выбирать по своему вкусу. Согласитесь, очень многое можно сказать о личности человека, который выбрал в качестве своего персонажа дракона или, наоборот, маленького кролика.

Шахматистов, а также всех любителей играть не просто так, а на интерес, может заинтересовать украинский проект Internet Chess Kingdom (*http://chess.kiev.ua*). Помимо обычного набора — игры на рейтинг, турниров (в том числе с большими денежными призами) — на сервере реализована одна забавная идея. Начав ваши игры и добившись определенных успехов, вы можете перейти в разряд "гладиаторов". За каждую победу гладиатору начисляется $2.5 Каждый год гладиаторы собираются блицтурнир, победитель которого становится Мерлином. Мерлин получает $1000 в месяц плюс призовые деньги за выигранные матчи. А почему бы вам не попытаться выбиться в Мерлины?



В игровом зале VOG'а.

Наконец, один из самых новых проектов — клуб Gambler (*www.gambler.ru*). Здесь можно сыграть в шахматы, а также в несколько карточных игр: преферанс, белот, деберц, бридж. Несомненно, вам понравится девиз этого клуба — "все бесплатно, все по-нашему, выбирайте отечественное!". Несмотря на эту бесплатность, сервер имеет вполне профессиональный и достаточно приятный интерфейс. Клубная атмосфера настолько пропитала этот сервер, что около 40 игроков устроили очный слет в апреле месяце в Подмосковье, где помимо шахмат и карт были шашлыки и даже сауна (предоставлю вам дорисовать картину слета самостоятельно).

Так что я твердо решил бросить Quake и заняться шашками (или лучше сыграть в карты?). Вот только еще пару монстров "замочу"... ■

Давненько не брал я в руки карты!



Юрий Бушин
yurg@soc.pu.ru

Игры на Java и Flash

Mystery Quest

http://games.zone.ru/games/mystic/game.html

А помнишь ли ты такую игру, как Prince of Persia? Нет, не ту, что на 3D движке, а ту, которая пришла с Zx и x086? А теперь представь ее в top-down перспективе, с красивой графикой и возможностью играть через И-нет... и получишь Mystery Quest! Уж больно игра похожа на старого доброго "Принца". Правда, сюжет несколько изменился. Теперь ты не спасаешь красавицу, а борешься с колдуньей, захватившей королевский трон. Надо спуститься в самые мрачные (других не держим) подземелья ее дворца и похитить из кладовых четыре магических артефакта. Путь к сокровищам лежит через запутанные лабиринты, в которых обитают такие исчадия ада, что и представить страшно. Помимо разветвленных подземных туннелей и полчищ монстров в игре присутствуют многочисленные ловушки, попасться в которые — пара пустяков.

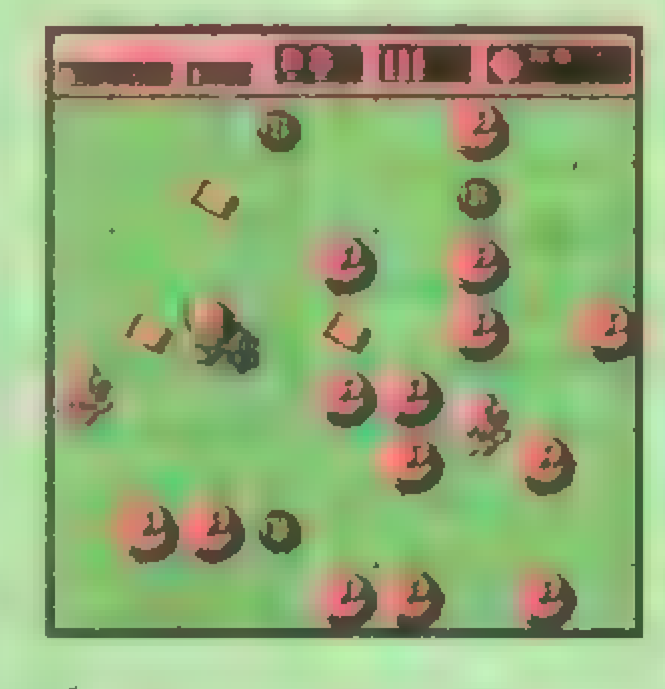


В общем, не сладко тут, но жутко интересно. Не забывай только следить за тем, сколько у тебя здоровья, и ищи более крутое оружие. А то выступать с простым мечом против тысяч и тысяч бестий как-то не по кайфу. Удачи тебе, коллега по мечу и окровавленной мышке!

Амебы

www.play.ru/games/2/index.htm

Новые игры появляются часто. Но вот забавными, интересными и увлекательными получаются далеко не все. "Амебы" же обладают сразу тремя перечисленными качествами. Игра выглядит как поле с подвижными препятствиями, по которому ты и перемещаешься с "шотганом" наперевес. Периодически на карте появляются бонусы и боеприпасы для твоего пистолета, их надо собирать. За собранные бонусы начисляют очки. То и дело на твоем пути будут попадаются амебы. Уж поверь! Лучше с ними не сталкиваться! Первый



уровень — простой, а вот дальше становится все сложнее и сложнее. Появляются все новые и новые амебы, которые со временем, как и ты, учатся стрелять. В общем, жизнь медом не покажется. Придется проявить ловкость рук! Управление у игры простое — курсорными клавишами и клавишей Пробел. И не забывай двигать препятствия — под ними скрываются различные полезные бонусы.

Minor BIG

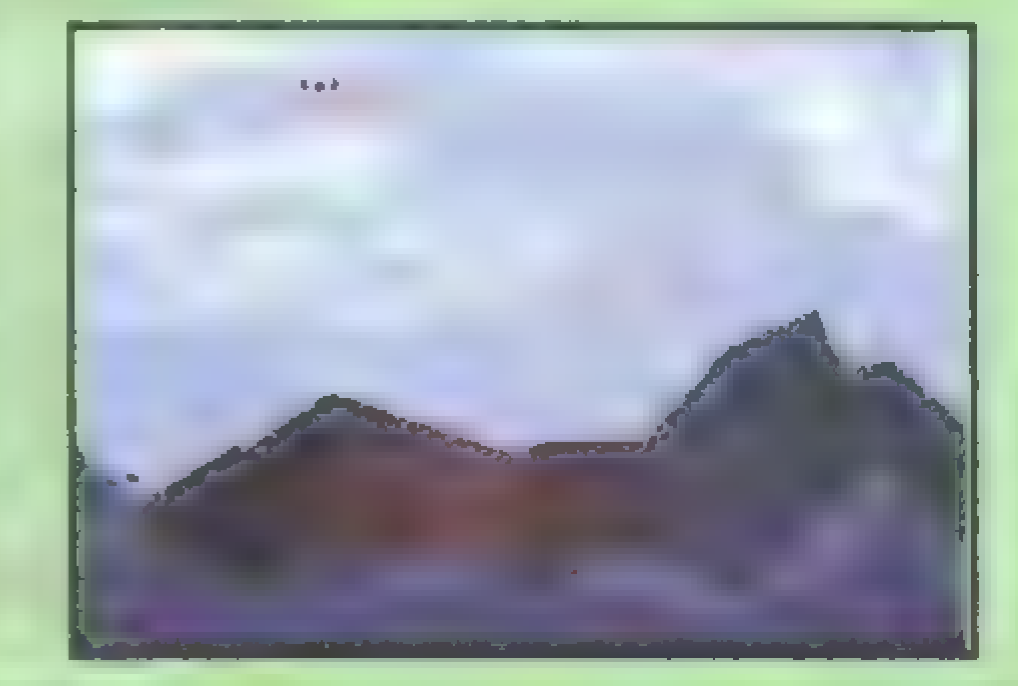
http://gamer.raduga.ru/mic/index.htm

После появления "Диггера" игры про отважную "копалку" жутко популярны. В Minor BIG надо управлять забавным глазастым жучком и поедать бонусы, разбросанные по лабиринту. А вот встреч с летающими челюстями лучше избегать. Красные стенки в лабиринте могут двигаться, и при желании и должной сноровке можно противника запереть в ловушке. Не забудь собирать бонусы, разбросанные по лабиринту. Как и старый добрый Digger, Minor BIG — многоуровневая игра, а по окончании партии вас занесут на почетное место в таблице рекордов.

Amnesia

http://gamer.raduga.ru/amnesia/index.htm

Забавная аркадная игрушка, выполненная во флэш. Ты пилот истребителя, летящего над горами. Навстречу тебе летит множество вражеских истребителей. Задача — расправиться со всеми. Постепенно твоя крылатая птица набирает все большую скорость, и противников становится больше. Не стоит рассчитывать, что, поставив в одном месте прицел, сможешь сбить появившийся самолет. Придется проявить недюжинную сноровку, чтобы все вражины отправились куда положено. Вообще-то игр, подобных Amnesia, в сети насчитывается превеликое множество, но вот настолько же красивых, увы, немного. Ландшафт постепенно меняется (меняется его окраска и текстуры неба). Тот самый случай, когда скрин выглядит заметно "бледнее" оригинала.



TriPeaks

http://gamer.raduga.ru/tri/index.htm

Пожалуй, впервые обычную игрушку Windows — пасьянс — перенесли на базу флэш. Правила игры несколько отличаются от привычных, но суть осталась прежней. Все так же надо раскладывать карты по мастям и номиналу. Очень простая иг-



ра, не требующая изучения каких-либо специальных правил, чего порой требуют многие другие пасьянсы. В TriPeaks все действия интуитивны, так что сильно напрягать извилины не придется.

Охота на уток

http://games.zone.ru/games/duck.html

Я вообще охоту не люблю, а если когда-нибудь и отправлюсь по души бедных птах-унд-зверюшек, то только, как советовал Дядя Федор, с фоторужьем. :) Но это... Вот твое ружье, а вот летают ленивые и жирные утки. Если ты охотился на мух в ГЭГ и тебя приколола эта игрушка, то "Охота на уток" как раз для тебя. Ох и хитры же они! Только подведешь прицел к краю экрана, из-за которого всегда вылетал жирный селезень, а подлая птаха возьми да и вылети с другой стороны. Летит себе, покрякивая... Ага, догонишь его!.. Не, фоторужье лучше. И еще: почем зря не пали! Следи за патронами. Как только попытаешься выстрелить из пустого ружья, пиши пропало. А поскольку боезапас твоей пушки не бесконечен, то патроны нет-нет да и подкинут. Так что не зевай, а лови их. В общем, эмоциональную разрядку от охоты на виртуальных уток я тебе гарантирую! ■


2
Матрица
Хинтблок
Бункер
Deathmatch
LEGALIZE IT
JA

Алан Берновский
alan@online.ru



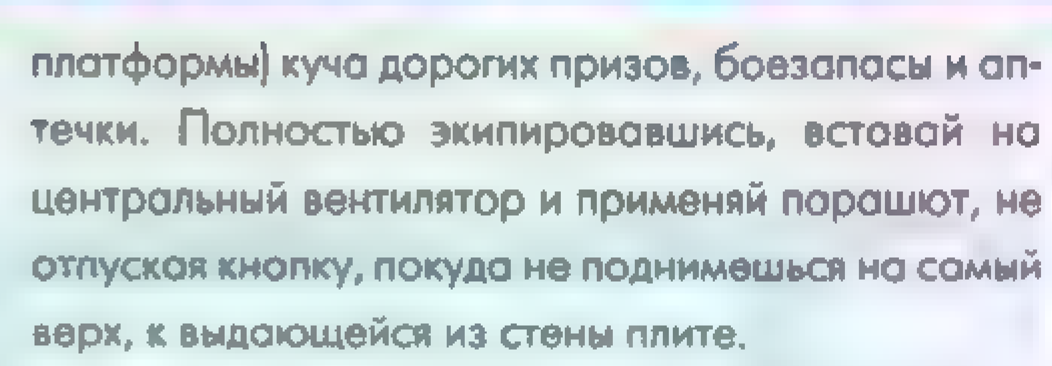
MDK 2

Курт — Герой Галактики

R&S: Вердикт

ЧТО: Action **КТО:** Bioware/Interplay **НА КОГО:** Earthworm Jim, MDK **СКОЛЬКО:** PII-266, 64Mb, 3D уск. **ВМНОГЕРОМ:** Увы, никак **РАЗМЕР:** 1 CD





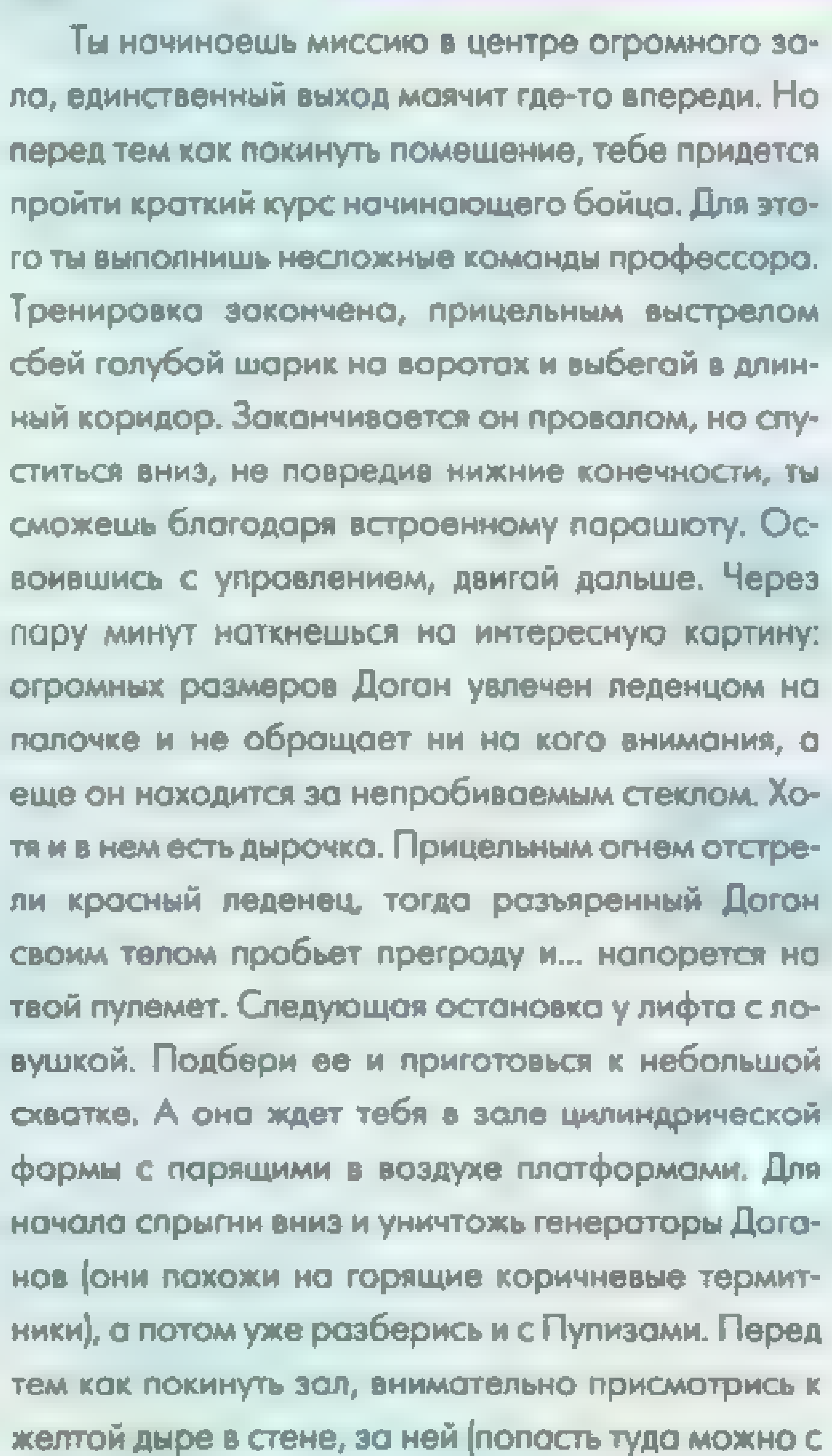
Люди Земли, я обращаюсь к вам! Вы слишком хорошо живете в своих уютных домиках, со своими детьми, со своими личными маленькими проблемами. Вам и в голову не приходит, сколько раз в неделю планете угрожает немыслимая опасность, которая должна привести к распылению Земли по всей Солнечной системе! Если вдруг в газету или в комикс и просачивается какая-нибудь толика информации о спасении человечества, то никто в голову не берет, что это всего лишь малая часть глобального Проекта защиты Цивилизации. В рядах организации трудятся тысячи и тысячи агентов, работающих порой не ради славы и денег, а ради мира во всем мире. Они из года в год неустанно крошат тонны вражеских тел и пресекают все безумные проекты, ведущие к концу Вселенной.

Сегодня речь пойдет об еще одном малоизвестном свержении Вселенского Тирана с большой буквы. И ликуйте, что беда не коснулась вас лично, а умерла в зародыше благодаря тройке воителей Вот их имена: Курт Хектик, Макс, доктор Флюк Хокинс. Началось все поздним вечером, когда гениальный, но слегка "того" доктор всех наук господин Хокинс потягивал свою любимую "Физзи". Инопланетные хулиганы во главе с Императором-рептилией смеха ради начали вторжение на нашу голубую планету, а сперва решили покончить с доктором и его командой... Но на профессора, как на ежика, где сядешь, там и слезешь. Доказывать эту теорему придется тебе. Дрожите, твари зеленые и с хохолком, ваша смерть как никогда близко!

Первый уровень
Beware the Hand of Hanz

Враги: Bif, Conehead, Dogan Boys, Poopsies
Босс: Pilot
Оружие: Черная Дыра, ловушка, гранаты, мортира и большой пулемет

Вторжение инопланетян открылось с атаки огромного катка, превращающего городские джунгли в гладкую площадку для катания на роликах. Непорядок. Пора вызывать Курта и сбросить его с орбиты прямо в сердце адской машины. Уровень начинается с десантирования. Этому красивому во всех отношениях процессу будут мешать зенитные установки, большие артиллерийские орудия, а твоя задача — их огибать, лавируя при помощи суперкостюма Хектика.



Ты начинаешь миссию в центре огромного зала, единственный выход маячит где-то впереди. Но перед тем как покинуть помещение, тебе придется пройти краткий курс начинающего бойца. Для этого ты выполнишь несложные команды профессора. Тренировка закончена, прицельным выстрелом сбей голубой шарик на воротах и выбегай в длинный коридор. Заканчивается он провалом, но спуститься вниз, не повредив нижние конечности, ты сможешь благодаря встроенному парашюту. Освоившись с управлением, двигай дальше. Через пару минут наткнешься на интересную картину: огромных размеров Доган увлечен леденцом на палочке и не обращает ни на кого внимания, а еще он находится за непробиваемым стеклом. Хотя и в нем есть дырочка. Прицельным огнем отстрели красный леденец, тогда разъяренный Доган своим телом пробьет преграду и... напорется на твой пулемет. Следующая остановка у лифта с ловушкой. Подбери ее и приготовься к небольшой схватке. А она ждет тебя в зале цилиндрической формы с парящими в воздухе платформами. Для начала спрыгни вниз и уничтожь генераторы Доганов (они похожи на горящие коричневые термитники), а потом уже разберись и с Пупизами. Перед тем как покинуть зал, внимательно присмотрись к желтой дыре в стене, за ней (попасть туда можно с платформы) куча дорогих призов, боезапасы и аптечки. Полностью экипировавшись, вставай на центральный вентилятор и применяй парашют, не отпуская кнопку, покуда не поднимешься на самый верх, к выдающейся из стены плите.

Очередной коридор наполнен гадостями под названием Сферы смерти. Уйти от их огня очень просто, достаточно сделать шаг в сторону. Настоящие неприятности они приносят, когда нападают в большом количестве. В большом помещении, охраняемом двумя Доганами, подбери по углам призы и открой дверь, выстрелив в центральный голубой шарик. Далее будь осторожен: коридор охраняется двумя автоматическими пулеметными турелями, "снять" их можно только прицельным выстрелом. Следующий большой зал населен неприятными существами, напоминающими Hornet Reaper`ов. Здесь их кличут коротко — Биф. Победить их твоим примитивным оружием довольно сложно, тут хитростью брать придется. Закутайся в плащ-невидимку и... Два способа: снайперской винтовкой попади в пояс Бифа в тот момент, когда там откроется глаз, или беги со всех ног на другую сторону и там подбирай с земли суперпулемет. Им-то уже можно покрошить огромных тварей. Перебив двух монстров, поднимись на возвышение и активизируй выстрелом голубой шарик в сте-

не — он откроет ранее заклиненную дверь под лестницей. Почувствовав в тебе стоящего противника, вражеская армия хорошо укрепилась, путь будет перегорожен Сферами и турелями, так что чаще смотри наверх.

Когда попадешь в большой зал с прозрачными стенами, первым делом отстрели турель под лестницей, а потом займись включением большого вентилятора. Для этого ты должен отыскать и подстрелить все голубые шарики в зале, их там штук шесть. Некоторые видны только с самого верха, другие можно разглядеть и снизу. Струи теплого воздуха поднимут парашют и тебя вместе с ним на самый верх к посадочной площадке. Все значимые места здесь закрыты прочным бронебойным стеклом, так что придется постараться. Подбери ракеты для мортиры (снаряды респаунятся после стрельбы) и постарайся с первого раза навесом попасть в центр желтой "палатки". Куда летит твой снаряд, можно увидеть в маленьком окошке справа. Разбив по очереди три-четыре стеклянных здания, проникни в очередной коридор и приготовься к скорой встрече с боссом уровня, т.е. сохранись и приготовь большую пушку. Сначала нападут летающие средства (двух Боганов пока не трогай), отстреляться от них можно, попав в голубые шарики. Вот тут начинается страх и ужас — гигантские механические щупальца будут постоянно поливать тебя синим огнем, Боганы решат отомстить за погибших товарищей, Сферы подоспеют. Не знаю, как ты выживешь, ведь все это время надо еще и в босса стрелять, точнее, во все те же голубые шарики (их каждый раз все больше и больше). В конце, когда все защитные барьеры будут пробиты, ты встретишься с самим Пилотом. Он как воин ничего не стоит. По сравнению с боевой машиной — полный ноль.

Второй уровень
Witness an inferno

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites

Босс: Энергетический шар

Оружие: джетпак, пистолеты, дробовик, Узи

В этот раз ты будешь управлять сумасшедшим произведением доктора — шестиногой собакой Максом. Одна из достопримечательностей этого мутагенного животного — четыре руки, в которых можно одновременно держать четыре предмета вооружения.

Для начала тебе придется пробраться на базу пришельцев на маленькой десантной ракете. Стрелять в этот раз не будут, но навстречу полетит столько метеоритов, больших и маленьких, что жизнь сахаром не покажется. Надеюсь, ты справишься с этой проблемкой с первого раза, поэтому продолжаю. Проникнув через большие ворота в узкий коридор, постарайся избежать прямого попадания лазерных турелей, а лучше выстрели первым. В конце туннеля ты встретишься с тремя Пупизами, после короткой схватки не забудь подобрать новое оружие. Продолжай двигаться вперед по коридорам до тех пор, пока не попадешь в большой зал с призами, "аптечками" и злобным Бифом. Разговаривать с ним желательно при помощи дробовика, так он быстрее успокоится. Открыв дверь с зеленым ободком, приготовься к тому, что будешь мгновенно атакован двумя ракетными установками. В дальнейшем, продвигаясь по туннелю, заранее отстреливай красные мигалки сирены. Кстати, турели не могут поворачиваться на 180 градусов, поэтому один из способов борьбы с ними — быстро пробежать и спокойно отстрелить сзади.

Оказавшись в помещении с большим голубым кругом, подбери Узи и пробей в толстом стекле выход. Не буду повторять инструкции насчет сирен, врагов и турелей — сам знаешь, что делать. Сразу перейду к тому моменту, когда ты выйдешь на открытое пространство с тремя бункерами, в которых прячутся соответственно три генератора Пупизов. Избегая огненных шаров солдатиков, первым делом нейтрализуй Мам, а потом добивай сынков. Выход, как всегда, за большими железными воротами. Чем хорош зал, так это огромным арсеналом, предоставляемым тебе на выбор. Сейчас я приступаю к описанию первой сложной ситуации, а всего их будет четыре штуки за всю игру. Когда прорвешься с боем в зал с тремя дверями и оранжевой крышей, найди глазами бензоколонку и сохранись. Тебе предстоит совершить ряд перелетов под перекрестным огнем турелей. Стоит тебе подняться к потолку, как створки разомкнутся и ты попадешь на следующий этаж. Там и произойдет встреча с выше обозначенным врагом, причем подняться еще на один уровень не удастся до тех пор, пока все турели не замолчат. И это все с беспрерывным полетом вверх-вниз, а горючее-то не вечно. Минут двадцать на прохождение точно уйдет, а может, и все сорок. На крыше тебя уже ждут два Бифа в полной готовности, попробуй перед боем подзарядиться аккумулятором. Повторяй все действия для перелета еще на три этажа и сохраняйся, скоро начнется настоящий бой с кучей Пупизов и несколькими Бифами

Вот тебе медаль за победу на грудь и еще один прыщик — полеты за бензоколонкой на больших платформах, и все это под пристальным вниманием нескольких Доганов. Если смог выдержать пытку джетпаком, приготовься ко второму на сегодня боссу. Ты будешь представлен помощнику Императора, воплотившегося в энергетический шарик. Способов уничтожить его не так уж и много: можно снизу отстрелить все шесть наростов на теле у сферы, а потом расстрелять оболочку — короче, сплошное крошилово и ничего более. А можно и взлететь на джетпаке на самый верх и подобрать несколько Узи, там, занимая более выгодную позицию, совершить все, что описано выше. Враг так себе — ничего особенного, много света из ничего. Концовочка, правда, немного неожиданная..

Третий уровень
What is BFB?

Враги: Bif, Dogan Boy, Poopsies

Босс: BFB

Оружие: все, чем может пользоваться доктор Хокинс

Путешествие в роли профессора ты начнешь на мостике космического корабля под названием "Джим Дэнди". Робот быстро перенесет тебя на тренировочную площадку — на кухню. Подбери все предметы, лежащие на полках, в холодильнике, и внимательно прочитай список оружия для Хокинса. Теперь ты готов — выходи в большой свет.

В зале с тремя дверями выбери белые ступеньки и забегай в туалет. Там справь, извините за конкретику, большую нужду, сопровождаемую неприличными звуками. Как результат теракта, ты получишь в свое владение трубки и сушилку для рук, которые легким движением руки превращаются в сдувалку листьев. Возвращайся к развилке и на этот раз входи на мостик, там найди изоляционную ленту, ибо без нее дальше никуда. А теперь в сад, это зеленые ступеньки. Сохранись — предстоит большая драка. Тостер сейчас не имеет смысла доставать, а больших Доганов тебе придется сдувать при помощи только что сделанного прибора. Цель — подкатить живые комочки к гигантскому



растению под названием Кермит, что в конце коридора. Оно-то и поглотит настырных инопланетян. В качестве благодарности за обед Кермит даст окунуть тостер в мутагенную жидкость. Теперь в твоих руках довольно мощное оружие — атомный тостер; совмести его с буханкой хлеба, и всем наступит неминуемый конец.

Воспользовавшись лифтом, ты попадешь в цилиндрический зал с какими-то трубами и перекладинами. В воду даже и не пытайся прыгать: убьет напряжением за минуту! Придется соскочить со сваи на изогнутую трубу. С нее переберись на другую сваю, что упирается в центральный столб. Там и обнаружена течь. Заклей ее при помощи изоленты, а потом спускайся на пол, там ничего уже не грозит. Подбирай провод и совмещай его с обрезками трубы, результат — складная лестница. Применив такую на квадратике с красной буквой X, ты заберешься на самый верх к переходу. А дальше — бесконечные прыжки по ржавым сваям над пропастью и прочие аркадные прелести с лестницами и обрывами. Продолжаться все это будет зала четыре. Концом путешествия назову белый лифт

В зале ты услышишь злобное рычание, непонятные голоса, но не стреляй понапрасну: врагов тут нет, это для нагнетания атмосферы шумы добавлены. Твоя первая задача — подобрать в кабинете круглый аквариум с золотой рыбкой. Затем шагай обратно в зал, там посередине в полу увидишь треснутую круглую решетку. Примени на ней аквариум и... начни новое путешествие по лабиринтам канализации. Лабиринт сам по себе не очень сложный. Стоит увидеть большую рыбу с зубами — поворачивай в другую сторону, так как там ничего не светит. От тебя требуется найти большую зеленую кнопку, открывающую створки ворот. А за ними столько Пупиесов попряталось, что всех точно не перебьешь, лучше беги со всех ног к лифту и оставь рычащую толпу далеко внизу. Сохранись: предстоит беготня на время. В новом помещении спрячься за ящиками и приготовь к использованию пустой аквариум. Затем нажми огромную красную кнопку-рубильник на стене. Это откроет шлюз в открытый космос, моментально все предметы в зале засосет в эту дырку, тебя же поволочет по полу. Как можно быстрее надевай аквариум на голову и соединяй изоленту с подобранным магнитом — получишь магнитные ботинки для хождения по обшивке корабля. Спокойно выходи в открытый космос и, уклоняясь от артиллерийских залпов, передвигайся к противоположную сторону. Очередной босс. Тебе предстоит Великое Состязание Умов. Местный Умник, обладатель двух мозгов в одной голове, решил наехать всеи своей нищенской крутостью на нашего профессора. Не тут-то было. Сперва сделай несколько залпов из атомного тостера, тогда БФБ включит голубую защиту. Настало время бойни. Активизируй лазер при помощи двух огромных рубильников, а потом жди, когда Умник будет примерно посередине зала. Настал момент жать на красную кнопку. Дважды провернув эту операцию, добей инопланетянина при помощи тостера.

Курт Хектик

Несмотря на свою героическую внешность, Курт никогда не хотел чем-то выделяться среди других людей, кого-то спасать от кого бы то ни было. Все, что ему нужно было от этой жизни, — это работать скромным уборщиком, протирать пыль в государственных учреждениях и отдирать жвачки от паркета. Но судьба распорядилась иначе: несколько недель назад Курт попал по распределению в лабораторию доктора Хокинса. И надо же было такому случиться, что изобретение боевого военного костюма совпало с вторжением инопланетной заразы в лице гадов ползающих, прыгающих и кусающихся. Как говорилось в известном фильме, "У меня есть ... (оружие), мне нужно (нужен) только ... (герой)". Вдруг на глаза доктору попадается уборщик, пока ни о чем не подозревающий. Вот так в оборот попадают совсем обычные люди, закручивает их проблема и не отпускает до самой смерти. В общем, стал Курт Хектик Героем Вселенной

Четвертый уровень
The Secret of Shwang

***Враги:** Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt Ultra Dogan Boy*

***Босс:** Швонг*

***Оружие:** щит, резиновые пули и т.д.*

Путь Курта. Сначала подними с земли щит для снайпера и сразу включай его, потому что где-то рядом бродят три злобных Бифа. Целься в глаза на ремне — и выйдешь из схватки победителем. Довершить начатое можно и большим пулеметом А потом разбивай стеклянную дверь и прыгай в длинный коридор, уходящий практически отвесно вниз. В конце отстрели голову ультра-Догану и сохраняйся: здесь пазлы начинаются, со стрельбой и прыжками.

Активизируй выстрелом центральный вентилятор и поднимайся на парашюте на небольшое кольцо. С него подойди к висящим в воздухе голубым шарикам. Если выстрелишь в такой, то над сферой моментально появится, всего на мгновение, площадка, с помощью которой можно перебраться на второй вентилятор. Когда запрыгнешь на третью площадку, не забудь выстрелить в голубой шарик под вентилятором. Проверни операцию еще раз. Третий вентилятор отличается небольшой коварностью. Первым шариком, по которому надо стрелять, будет второй по счету, потом первый, а уж потом третий, иначе пол под тобой провалится. Думаю, это не так сложно, нужна практика и еще раз практика

В очередном, тысячном по счету зале убей двух Бифов и посмотри с края возвышения вниз. Есть две возможности: а) набрать призов и потерять здоровье, для чего надо просто спланировать вниз, б) продолжить путь, но с полной энергией. Для этого спрыгни на угловой оранжевый вентилятор, а оттуда на параплане — в дырку. Пройдя коридор и развилку с тремя дверями, ты попадешь в октовый зал. Враги пока не мешают, только с интересом наблюдают за твоими бестолковыми прыжками. Развлеки их, сплясав пародию на народный танец Доганов (следуй за лучами прожектора). Разгоряченные спиртными напитками и танцами, монстры ринутся на сцену качать исполнителя. Не давай им приблизиться, это чревато последствиями. Так что лучше будет убежать со сцены в открывшийся проход, ведущий на арену с тремя бункерами. Помнишь, что с ними делать?

В круглой комнатке отстрели парочку голов нагло прущим на тебя Бифам и прокатись на горячих потоках воздуха в секретную комнатку над жерлом. Не пожалеешь. Шагаем дальше, через коридоры и многочисленные вентиляторы к обрыву. Мост разведен, поэтому просто так пересечь пропасть не удастся. Сделаем хитрее: прыгни к коричневым пузырькам воздуха, что поднимаются столбом справа и слева (подберешь резиновые пули), а затем сверху спланируй в боковые туннели. Из правого можно прицельным выстрелом сбить генератор на противоположной стороне и



Чем бороться (Курт)

Для борьбы с вражиной профессор снабдил Курта несколькими видами оружия. Их можно поделить на две большие группы: для прицельной стрельбы и ручное.

Оружие прицельной стрельбы

Bouncing Bullet

Заряды как таковые не приносят врагу вреда: максимум, на что они способны, это свалить маленькую гадость с ног и оглушить на пару секунд. Их предназначение совсем другое — нажимать кнопки, расположенные дальше расстояния вытянутой руки. Достаточно забросить снаряд в требуемое место, как он, срикошетив, будет метаться по всей комнате минуты две. Особенно важно иметь сие оружие на уровне четвертом и седьмом (будут лежать рядом с кнопкой).

Homing Bullet

Штука помощнее резины. За одно попадание "снимает" 40 единиц здоровья. Не так много, но это компенсируется способностью снарядов попадать даже в ту цель, которая недостаточно хорошо видна или быстро двигается. Горючего в ракете достаточно, чтобы гоняться за целью с минуту, но, к сожалению, мелкие враги (Сферы смерти) имеют большой шанс увернуться от нее.

Sniper Bullet

Входит в стандартный набор для начинающих спасателей Земли и сильно облегчает прохождение. Еще ее называют грозой пулеметных турелей и любой живности. Исходя из того, что боезапас бесконечен, снайперская винтовка становится основным оружием для уничтожения противника. Конечно, сначала пристреляться надо, чтобы овладеть инструментом, но тренировок будет предостаточно. Пробивная сила равна двадцати пяти единицам, но значительно увеличивается при попадании в голову.

Sniper Grenade

Лучшее приспособление для выноса всех встречающихся врагов. Стреляет на любое расстояние, сила взрыва варьируется от десяти до ста единиц и зависит от расстояния. Единственный минус — это не всегда ожидаемый результат попадания. Дело в том, что гранаты летят по нелепой траектории, часто изменяемой (видимо, из-за ветра). Советую пользоваться для уничтожения больших и плотных групп врага на большой дистанции от тебя.

Sniper Mortar

Мортира по принципу действия немного похожа на гранатомет, но обладает большей убойной силой. Дальность расстояния зависит от угла ствола, что мешает иногда точно попасть в цель, потому что выше голову задрать тяжело. Из-за сильного рикошетного свойства лучше в небольших закрытых помещениях этим оружием не пользоваться, так можно и себе нечаянно голову оторвать. Сила взрыва равна 120 поинтам, но потихоньку снижается при увеличении расстояния выстрела.

Оружие ручного пользования

Курт кроме своей встроенной пушки еще может использовать несколько предметов: гранаты ручные, маскировочный плащ, ловушку и несколько апгрейднутых пулеметов. Теперь по порядку.

Black Hole Bomb

Великолепное оружие! Пожалуй, самое мощное в игре, несмотря на то, что не наносит видимого физического урона. Ее действие фатально для любого существа или предмета. Не стоит и говорить, что эта бомба на каждом шагу не встречается, но нашедший ее будет победителем. Принцип действия аналогичен Черной Дыре в космосе, но радиус нашей игрушки куда меньше. Бросив эту малышку, отбеги назад, потому что любой объект, оказавшийся в радиусе действия, будет мгновенно засосан в дыру. Удобна бомба для использования на первом уровне против босса. Позже расскажу, как именно. В общем, береги ее, как дитятю, и не выпускай из рук без особой на то надобности.

Chain Gun

Наручный пулемет, который всегда носится с собой, патроны в нем бесконечны, поэтому бегать по всему уровню за боеприпасами не придется. Уравновешивает это выгодное свойство маленькая пробивная сила. Лучшей тактикой использования можно назвать бегание вокруг врага и нашпиговывание его свинцом. Против мелких созданий подойдет, а вот с крупными лучше с этой игрушкой на узкой дорожке не встречаться.

Grenades

Гранаты с красным окошком встречаются практически на каждом шагу, идеальным их использованием можно считать уничтожение врагов, идущих плечом к плечу. Конечно, для этого понадобится время: пока чеку вытащишь, пока размахнешься, потом еще пара секунд до взрыва — в общем, применяй, когда противник далеко от твоего тела.

Laser Chain Gun

Вместо патронов использует лазер и обладает хорошей мощностью, поэтому рекомендуется приберечь этот пулемет на финальную встречу с боссом уровня или для большой кучи врагов. Боеприпасы, к сожалению, встречаются редко, так что старайся стрелять одиночными выстрелами и попадать точно.

Super Chain Gun

Данный вид оружия — это родитель ручного пулемета, посему более скорострельный, мощный, да и патронов кушает очень много. Другими словами, одноразового использования: один раз использовав всю пулеметную ленту, можешь выбрасывать его. При прямом попадании наносит врагу пятьдесят единиц урона в секунду. Неплохо, да?

Cloak

См. инструкцию к аналоговому приспособлению шапки-невидимки. Разница между ними одна: пока шапку не повернешь, будешь невидим для чужого глаза (почти невидим), а вот с плащом труднее — он сам выключается через пятнадцать-двадцать секунд. Идеальное средство для прохода под пулеметными турелями, годится и в больших залах с лицами неземной национальности. Заметить тебя могут в двух случаях: если столкнешься с врагом (на ногу наступишь) или по вспышкам выстрелов, так что если хочешь быть здоров, не стреляй лишний раз.

Dummy Decoy

Надувное чучело, издали напоминающее Курта. После активизирования кукла медленно дефилирует по комнатам, привлекая внимание всех монстров в округе, и не найдется такого врага, который бы отказался выпустить в нее парочку зарядов. Пользуйся этим, когда жизненная энергия практически на нуле, а противник все прибывает и прибывает, это даст тебе еще один шанс отомстить за Землю.

Sniper Shield

Еще одно приспособление для продления жизни. Может быть использована только в режиме снайперской стрельбы. Несколько стальных полос, подобно диафрагме, сжимаются и предохраняют тебя от попадания пуль во время прицельной стрельбы. К сожалению, сильно уменьшается поле видимости, но разве это дороже жизни?



нескольких Пупизов. Затем наступит очередь резиновых пуль: видишь на противоположной стене сиреневую мишень? Вот туда и целься. Такая же есть и слева от центрального входа. Нажав аккуратно две кнопки, ты сведешь воедино площадки моста и попадешь на другой берег во владения Шванга. Битва с ним будет долгая и сложная, оттого что постоянно придется пользоваться снайперской винтовкой. Первая стадия: попади три раза Швангу в очки (сделать это будет удобнее, когда монстр остановится). Стадия вторая: стреляй боссу в левую руку, ту, что держит бедного Макса (надеюсь, в друга ты не попадешь...). Когда ошеломленный от боли Шванг отпустит шестиногого пса, можешь расслабиться и добить огромного упыря любым понравившимся оружием.

Макс, шестиногий пес

Необычное создание появилось на свет благодаря гениальным мозгам профессора Хокинса и последним достижениям генной инженерии. Операция по выращиванию этого боевого индивида прошла вроде благополучно, но все же нескольких мелких недочетов избежать не удалось. Например, Макс жить не может без вонючей гавайской сигары, она у него вместо легких, также собака на всех нарывается, после чего отстреливает обидчику голову из четырех стволов сразу. Любит грязно ругаться, а во остальном все нормально.

Пятый уровень
More Shwang

Враги: *Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt Ultra Dogan Boy*

Босс: *Робопес*

Оружие: *ранее имеющееся + самонаводящиеся ракеты и лучемет*

Надеюсь, возвращение домой не было очень сложным: нынче космос донельзя загажен всяческими обломками, метеоритами — ни пройти, ни пролететь. Вернувшись на "Джим Дэнди", ты узнаешь, что профессор исчез, а родной корабли захвачен инопланетянами и летит в неизвестном направлении. С этим придется что-то делать...

Подбери парочку пистолетов, что лежат у стены, и приготовься к маневрированию: тебе придется проявить все чудеса акробатики и не попасть на белые лучи, что мелькают у пола. Облегчить задачу можно, "убив" четыре терминала по бокам зала, после этого прыгай в открывшуюся в полу решетку и пробирайся в самый низ помещения через многочисленные преграды и люки. Враги здесь однотипные — огненные черепа из первого "Дума". От них не скрыться, да и отстреляться практически невозможно, так что ищи аптечки. В библиотеке тебе вообще придется несладко: козявки налетят со всех сторон, к ним позже присоединяться Пупизы и прочие монстры. Хорошо хоть с оружием не обидят, тут много всякого разложено. Через пару минут огня и крови ты попадешь в лабораторию по выращиванию личинок. Пробегись за зелеными колбами, там в постамент одной пробирки будет вделан пульт. Нажатие кнопки повысит давление внутри банок, и они взорвутся к чертовой матери, заодно и лифт на второй этаж включится. И так три раза, несмотря на беспрерывный огонь летающих роботов и Пупизов. Нелегкая работа — уничтожать личинки, что ни говори. Наверху попробуй отыскать решетку, охраняемую зелеными Вонючками. За ней несколько километров переходов с горящими головами и прочие прелести жизни

Теперь будь внимателен! Найди помещение с большим количеством ящиков и постоянно генерирующихся Пупизов. Нашел? Пролетая, подбери парочку мини-ганов и, не теряя времени, беги направо. Там вскарабкивайся на ящики и в темноте попробуй заметить вентиляционную решетку. Выбив ее парочкой выстрелов, быстрее прыгай, чтоб здоровья не терять лишнего. Пройдя по круговому коридору, ты окажешься в аналогичном складе. Опять, не обращая внимания на солдат, спрыгни вниз и посмотри на центральный столб — там должна быть трещина. Если есть трещина, значит, можно все взорвать. Так и сделаем. Спрыгнув в уходящую вниз шахту, не обращай внимания на призы, а попробуй вместо этого приземлиться на балки, что торчат из стен, иначе расшибешься в лепешку на дне. Но это не конец несчастий, выпавших на твою голову. В конце туннеля тебе придется полетать за убегающей бензоколонкой, которая должна в итоге привести собаку к трубе с красным ободком. Это и есть выход. Настало время встречи с боссом уровня — механической собакой о четырех ногах, но огромного роста. Победу определяют количество одновременного стреляющего оружия и оборона аптечного ларька с постоянно респаунящейся батареей. Постарайся не подпускать противника к живому источнику, а то так можно до бесконечности гоняться друг за другом.



Шестой уровень
Dr. Hawkins and... Mr. Hyde

Враги: *БФБ, Пупсисы*

Босс: *BFB*

Оружие *все то же + мутагенная жидкость*

На этот раз выживший телом Умник совсем выжил из ума. Он решил уничтожить корабль профессора, заминировав все вокруг. Естественно, доктор Хокинс не мог пройти мимо факта, что его детище будет вот-вот уничтожено, и отправился на поиски злодея, заодно стараясь разминировать "Джима Дэнди". Я не буду очень подробно останавливаться на каждой бомбе в отдельности, расскажу лишь о главных их свойствах и способах скорейшего уничтожения.

Во-первых, задания на время, но его предостаточно (кроме последней бомбы) и проблема состоит не в этом. Во-вторых, процесс распутывания головоломки придется пройти целых четыре раза, но можно найти способ полегче (не бегать, искать нужный провод с нужной кнопкой и лампочкой). Например, Save & Load. Кнопок-триггеров не больше шести, т.е. можно сохраниться перед разминированием, а потом методом тыка нажимать на кнопки. Взорвался — Load, выжил — Quick Save. Действенная штука, и времени отнимает ровно в четыре раза меньше

Теперь о боссе. Мозговых дел мастер инопланетного происхождения будет крайне удивлен, увидев тебя живым и не разобранным на запчасти. Он даже похвалит твой маленький разум, но потом заявит, что не потерпит конкуренции, и сразу начнется бой. Тут не оплошай: быстро спускайся по ящикам на первый этаж и оббеги самую высокую груду коробок. За одной из них ты увидишь пробирку с мутагеном. Подбери ее и выпей у того места, где, как тебе кажется, есть возможность забраться на гору. Едва твое тело прекратит меняться, запрыгивай на груду ящиков и со всего духу лети на самый верх. Как только защищенный фиолетовым полем Умник приблизится, прыгай на него (не бей, а просто прыгай). В случае удачного попа-

Чем бороться (Макс)

Magnum

В игре существуют два вида пистолетов: уникальный экземпляр, именное оружие Макса с бесконечными патронами, и много других пистолетиков уже с конечным числом патронов. Их ты найдешь в любой комнате, так что скоро будешь просто выбрасывать, чтобы место не занимали в инвентаре. В обойме обычного пистолета — шестьдесят патронов, и каждый наносит по шесть единиц урона, так что с четырьмя пистолетами за раз сможешь снять двадцать четыре поинта.

Gatling Gun

По силе и скорострельности я могу сравнить мини-ган с двумя спаренными Узи, сила его равна восьмидесяти единицам, а веерный огонь позволяет "косить" противника толпами, рядами, кучками — как кому нравится. Представь себе, что будет, если ты вооружишься сразу четырьмя мини-ганами с пробивной мощностью 320 хитпоинтов в секунду. Могу поспорить, любой босс будет валяться у тебя в ногах и молить о пощаде еще до начала схватки.

Guided Rocket

Наткнешься ты на это смертоносное оружие всего лишь пару раз за игру, не больше. Но зато какое это оружие! Любой монстр против тебя, экипированного самонаводящимися игрушками, — просто ребенок в памперсе. Не скрыться ему за колонной, и спрятаться под пол нельзя. Всюду настигнет вражину суперракета моя. Вот такой маленький стишок о большой пушке. Ракета идеально приспособлена для уничтожения дальних целей вроде Сфер смерти и прочих летающих гадостей, упорно избегающих приближения.

Raygun

Ультрасовременное оружие с лихвой перекрывает пробивную мощь дробовика, мини-гана и тем более пистолета, но имеет небольшой недостаток — низкую скорострельность и убогую скорость полета луча. От такой атаки любой может увернуться, а вот если не смог, то пусть пеняет на себя. Встречается лучемет ближе к концу игры и хорошо помогает при отражении наездов больших боссов.

Shotgun

Любимое приспособление, могу поспорить, большей части игроков. Его ценят за приличную скорость, мощность. Ни один враг не устоит против парочки таких стволов, поливающих все свинцом и картечью. Неприятностей, связанных с дробовиком, всего две: очень мало патронов и мал радиус поражения. Почти в упор придется подойти к противнику для получения максимального результата

Uzi

Узи — он и в Африке Узи: небольшой автоматический пулемет, предназначенный для мгновенного уничтожения противника на любом расстоянии и в любых количествах. Хотя убойная сила — всего четыре единицы в секунду, враг убегает от Макса, вооруженного четырьмя такими игрушками, быстрее зайца. И правильно делает, кстати.

Jetpack

Великолепнейшее устройство, позволяющее Максу летать, как птица Единственная неприятность — это быстро заканчивающееся горючее. Его запасы можно пополнять из заправщика, обычно присутствующего в нужных местах. Существует и усовершенствованная версия джетпака — Atomic Jetpack, перезаряжать его не надо, потому что он изначально обладает двигателем на атомной энергии. Хотя и он вечно работать не может. Встречается только на последних уровнях

дания БФБ получит пару хороших ударов по мозгам. После такой процедуры защитное поле заметно ослабнет. Повтори попытку еще два раза, тогда инопланетянин вконец измотается. Остается закончить начатое при помощи атомного тостера и прочих замечательных изобретений.

Седьмой уровень
Janitorial duties

Враги: Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt, Ultra Dogan, Shwang's ship, Inviso Grunt

Босс: Швонг

Оружие все то же

Курт начнет миссию в алиеновском городе под названием Свизл Фирма. Гигантский корабль под управлением недобитого Шванга тут же начнет атаковать бедного человека изо всех бортовых орудий. Не теряя времени и здоровья, беги со всех ног хоть куда-нибудь. Желательно — к двери на противоположной стороне подвесной улицы. В коридоре, как и в зале, ничего хорошего тебя тоже не ждет, ведь ты в самом сердце межгалоктической базы врага. Тут и турели лазерные на каждом шагу, и зеленоголовые роботы бегают. Перебив всех (а иначе не продвинешься вперед), заходи в относительно спокойный зал со стеклянным кое-где полом, подбери связку гранат и взорви прозрачные защитные кожухи. Спрыгнув в дыру, ты станешь счастливым обладателем взорванной пушки и парочки снарядов для мортиры. Учти, что любое падение в подвал будет сопровождаться появление парочки зеленоголовых наверху. Но это не проблема, с ними прекрасно ладит снайперская винтовка. Примени найденную мортиру на правом решетчатом ограждении (закинь ее сверху). Разбившееся стекло позволит тебе дотронуться до голубого шарика (кстати, такой же висит и в противоположной решетке). Дело за малым: спрыгнуть опять вниз в подвал и в открывшемся только что проеме достать резиновые пули. Перебив роботов, наверху встань на торчащий из пола выступ белого цвета. Отсюда тебе придется попасть в такую же кнопку, которая расположена над центральной решеткой. Путь открыт (если не догадался, то он в подвале)

Судя по огромным вентиляторам, ты оказался в центральном воздухоразделе. Почему-то большая часть приборов не работает. Значит, надо их включить. А произойдет это только в том случае, если ты подстрелишь все голубые шарики, прыгающие по домнам. Не так это просто, если учесть, что со всех сторон стреляют турели и монстры... В качестве награды за восстановленное воздухоснабжение можешь подобрать несколько призов в каждой из домен. А теперь беги к заработавшему вентилятору и на параплане взлетай наверх. Здесь расположена обсерватория инопла-



нетных астрологов: посреди комнаты гигантский телескоп и ничего больше. Выход, скорее всего, откроется сразу после уничтожения агрегата. Подбери два вида оружия — мортиру и гранатомет. Первым делом сбей защитную оболочку на голубом шаре и отстрели прыгающий шарик. Это позволит тебе перейти к следующей стадии разрушения. А она такова: в трубу надо забросить снаряд из мортиры (это уже в другой части телескопа), вылетевший шарик тоже следует застрелить. Осталась еще парочка, их можно заметить с арки. Створки ворот любезно распахнутся и пригласят тебя на выход.

Скоро босс, но до него еще надо добежать. Для этого выходи наружу и опять пускайся наутек от преследующего корабля. На этот раз шквальный огонь порушит большую часть пути и тебе придется планировать, лететь, прыгать. Нелегкая работа, даже для супергероя. Опущу ненужные описания коридоров с Доганами, красными Сферами и турелями. Предположим, что ты добрался до центрального космодрома и полностью готов к схватке с сильным врагом. Видишь два ангара по бокам? В них хранятся все нужные тебе боеприпасы и виды защит. Поторопись, потому что через мгновение их уже не будет — снесет взрывной волной. Правило первое: все время используй щит при снайперской стрельбе, только так ты сможешь выжить. За ним следует второе правило: все время двигайся! Уничтожить корабль не выйдет, а вот лишить его основных механизмов тебе под силу: для этого прицельным огнем сбей с него все желтые шарики. Легко на словах? Посмотрим, как это будет на деле.

Доктор Хокинс

Естественно, дело не обошлось и без сумасшедшего ученого, постоянно изобретающего неработающие, взрывающиеся и бессмысленные предметы из всего, что под руку подвернется. Конечно, его вклад в науку нельзя умалить, он слишком велик, но всерьез воспринимать тоже не стоит. Методы борьбы у доктора тоже отличаются от способов Макса или Курта: на службе у ученого состоит само Знание, крушащее противника не хуже пулеметов и лазеров. Возглавляя тройку по старшинству и уму, профессор всегда находит необычные, мало того — интересные пути решения возникшей проблемы, периодически посылая на задание Макса и Курта. Правда, нельзя сказать, что доктор чурается марать руки в зеленой крови инопланетников: ты проведешь немало часов в компании с тронутым ученым.

Восьмой уровень
Xeonic — The Lazarus Effect

Враги: *Bif, Coneheads, Dogan Boy, Poopies, Samsites, Grunt, Ultra Dogan, Shwang's ship, Inviso Grunt, Ultimate Doomsday Device*

Босс: *Шванг в инвалидном кресле*

Оружие: *атомный джетпак, лучеметы, самонаводящиеся ракеты*

Миссия жизненно важна для матушки-Земли: злобные инопланетяне выдвинули, наконец, свое козырное оружие — Doomsday Device, способный в мгновение ока развеять планету по всей Галактике. Конечно, до запуска осталось совсем немного... Тут работенка для настоящего сумасшедшего, но доктор сейчас не может отлучиться от компьютера, поэтому посылают в бой Макса.

Оказавшись на центральной улице города, не зевай, потому что со всех сторон налетят злобные твари и начнут плевать в тебя всякой гадостью. Тут есть шанс выжить, постоянно меняя место дислокации. Вход на нижний уровень города (по-нашему — в подвалы) хорошо спрятан за серыми стальными ящиками, перекрывающими вход в здание. Пробравшись через вентиляционную шахту и заслон из вооруженных до зубов Бифов, ты окажешься перед дверью с четырьмя клешнями, постоянно плюющимися огнем и электрическими молниями. Даже не пытайся разломать дверь, только себе жизнь попортишь, тут надо попадать точно в манипуляторы. Проломив телом дверь, ты попадешь в странный зал с мониторами, кривыми столбами и прочими абстракционистскими штучками. Выйти из комнаты удастся в том случае, если все, что можно уничтожить в комнате, будет рассыпано по полу в виде щепок. Другой зал менее "кровожаден" по своей сути: посередине огромного помещения стоит столб с кучей проводов и тремя мониторами на 1000 дюймов в поперечнике. Засеки небольшую платформу с синим ободком и при ее помощи постарайся попасть на этот центральный Обелиск памяти Науки. Все было бы просто, но кишащие вокруг роботы все время отвлекают от работы, на них и патронов-то не напасешься. Вторая платформа — красного цвета, с нее тебе придется успеть отстрелить цветные изоляторы, которыми провода крепятся к потолку. С противоположной зеленой платформы ты должен закончить начатое дело. Когда последний проводок будет перерублен, махина всей своей тяжестью рухнет вниз и пробьет пол. Тебе сейчас предстоит лезть в дырку, но будь внимателен: просто падать не стоит, ты должен зацепиться за торчащую из стены сваю, а оттуда по антенне пробраться в туннель.



Следующее помещение похоже на ангар, истину моих слов подтвердят три огромных звездолета, постоянно стреляющих по незваным посетителям вроде тебя. Здесь главное — мобильность, нельзя останавливаться ни на секунду. Еще надо успеть показать пришельцам, кто тут главный. Делается это четырьмя мини-ганами. Прилетит четвертый корабль, но он не будет стрелять, а предпочтет высадить небольшой десант. Чтобы открыть заклинившую дверь и покинуть бойню, тебе придется запрыгнуть в раскрытую пасть транспортера и пробраться в носовую часть, к пульту управления. Цель — красная кнопка.

Еще одна сложная ситуация, номер три. Громада электростанции перед тобой, вершина ее теряется в высоте, только красные лампочки изредка мерцают на длинных усах по краям башни. Подбери джетпак и приготовься лезть на самый верх Сперва поднимись на приступочек, что расположен напротив входа, с него попробуй перелететь на правый выступ, и так далее: по газовым конфоркам, по выдвижным панелям, все выше и выше. До тех пор, пока не окажешься на втором ярусе "игл-антенн". Твоя задача: перелетая с одной на другую, обломать по очереди каждую, только тогда включится последний ряд выдвижных панелей, с которых, в свою очередь, ты доберешься до выхода (связки толстых кабелей). Последний вытянутый зал переполнен летающими роботами и Сферами смерти. Не обращая на них внимания, спланируй вниз и пробеги до противоположной стены. Там вскарабкайся на стену и с нее перелети на длинное кольцо голубых огней. А там рукой подать до выхода. Займет это, при условии бесконечного сэйва-лоада и приличного навыка в управлении джетпаком, минут сорок.

Последняя встреча Макса и Шванга. После крушения звездолета главнокомандующий инопланетных войск находится в весьма плачевном со-

Чем бороться (Дак)

Atomic toaster

Изготовляется из обычного тостера путем окунания его в мутагенную субстанцию растением по имени Кермит + Loaf (т.е. батон) = пулемет (или батономет). Слабенькая конструкция, но заряды бесконечны, отчего тостер с хлебом становится стандартным вооружением.

Atomic toaster + Baguette

бисквиты = самонаводящаяся ракетница.

Atomic toaster + Ladder

лестница изготовлена из провода и обрезков трубы = электрошок.

Atomic toaster + Pumpernickel

лепешки коричневого цвета = мортира.

Dirty towels

полотенца грязные + Sauce (соус) = коктейль Молотова (еще зажигалка нужна, чтобы бросить бутылку).

Hand dryer

сушилка для рук из туалета + Duct Tape (изолента) + Pipes (трубы) = взрывчатка, есть еще вариант: соус и зажигалка

Чуть не забыл о самом главном: доктор Хокинс, если примет на грудь мутагенной зеленой жидкости, превращается в огромное создание двух метров ростом и силищи неимоверной. Убийца не пользуется оружием, а крушит все и вся пудовыми кулачищами. Лучше всего в объятиях мистера Хайда лопаются инопланетные создания с хохолком.

стоянии — на инвалидной коляске и с перебинтованными конечностями. Придется добить беднягу, чтобы не мучался больше. К тому же он запустил счетчик запуска большой ракеты, нацеленной на Землю. Такие долго не живут. Подбирай максимум оружия и стреляй прямой наводкой в инвалида, чтоб ему пусто было. Я закончил свое благородное дело за одну секунду до взрыва — повезло...

А можно использовать и встроенную в стену лазерную установку.

Девятый уровень
All Heroes

Враги: Birdbrains, Coneheads, Dogan Boys, Generator, Poopsies, Hosers

Босса нет

Оружие: как обычно, тостер и хлебушек

В первом зале с телефонной будкой ты получишь (выдумаешь) задание: собрать три предмета для создания ракеты. Находятся эти артефакты за сотни километров отсюда, так что придется побегать. Сначала идем в дверь, что ведет вниз, точнее, в лабиринт. Пройти его надо, так что советую пользоваться правилом правой руки, т.е. идти все время по правой стенке (нажимать большие кнопки необязательно, если, конечно, не хочешь открыть секретную комнатку). В зале, завершающем лабиринт, ты должен подобрать первую деталь и зайти в голубой телепортатор, который перенесет тебя обратно в переговорный пункт. Стой! Никуда не иди, тебе нужно просто повернуться и зайти в соседний телепортатор. Очередной лабиринт, но теперь уже парящий в воздухе. Ходить по нему придется, используя лестницу. Совет: внимательно посмотри на выход и от него мысленно построй путь до самого низа, времени сэкономишь много. Преодолев сей нетрудный пазл, приготовься к задачке покруче. По стене, словно мужичек из DIG'а, бегает маленький Конехед. Твоя цель — привести его живым к мясорубке внизу. Делается это так: вышел такой монстрик из ниши — сразу жми на левую голубую кнопку. Открывшийся люк позволит Конехеду упасть на этаж ниже. Не теряя времени, беги к правой пластине. Теперь внимание! Позволь монстру дойти до стены, повернуть обратно, и только тогда жми на последнюю пластину, иначе все пропадет: Конехед уйдет, а на подмогу ему выбежит парочка Пупизов. Если все прошло удачно и цилиндр наполнился до конца, в правой стене откроется очередной телепортатор.

Новый зал не принесет облегчения, его проще пробежать на большой скорости, промчаться по всем трем этажам. Единственное условие — запустить телепортатор, а делается это нажатием белой кнопки, что скрыта под пыхтящим генератором. Быстрее на выход! Следующая гадость тестирует твою скорость. На платформе с тремя "языками" ты увидишь круг из бегающих лампочек. Нажимая большие кнопки на боковых ответвлениях, тебе придется остановить огоньки на синих фонариках. После этого запрыгивай на плавающий лифт и подбирай вторую часть двигателя. Чем дальше, тем хуже. В этот раз тебе не избежать прыжков по лазерной тропинке, имеющей обыкновение исчезать под ногами. Хорошо хоть ниши по бокам спасают от постоянного проваливания в пропасть. Если не считать бесконечных стычек, морей зеленой крови и длинных переходов, будет все просто. Поясню только способ решения последней загадки с кнопками. Подойди к большой желтой кнопке, помеченной стрелкой, и повернись лицом к двери: Наступив на плиту, ты увидишь, как на потолке на одну секунду засветится схема красных лампочек. Твоя задача — повторить ее с кнопками на полу. Сделав это, ты станешь счастливым обладателем двигателя для ракеты. Осталось найти корпус. Как нельзя лучше для этого дела подойдет телефонная будка. Вытравив оттуда трех Хозеров при помощи лепешек, готовься к старту. Место путешествия — Императорский дворец.

Финал
Zizzy Balooba

Перед началом штурма дворца определись, кем ты будешь сегодня управлять. В принципе, в драке участвуют все, но кто-то должен быть лидером. Если выбрал Курта, то попасть во дворец ты сможешь при помощи парашюта и вентилятора, что справа от входа. Если профессора, то пользуйся исключительно лестницей. А Макс предпочтет войти через дверь.

Во дворце, расстреляв охрану, найди тронный зал и большую летающую жабу с трезубцем — это и есть Великий Император Вселенной

Убить его — все равно что вылечить простуду за десять минут. Перед боем подбери все оружие у стен, а потом начинай методично лишать рептилию-пресмыкающееся жизни. В какой-то момент мерзкая жаба засосет тебя в себя. Тут не плошай: сначала отстрели кишки, извините за подробности, потом забрось мортирой снаряд (лепешку) в легкие. С первого раза, скорее всего, все не получится, но попыток дается несколько. Затем надо уничтожить глаза, и, наконец, мозг с двумя бегающими голубыми шариками. Проблем много: босс слишком живуч, еще периодически гипнотизирует. В общем, не до скуки. Наслаждайся, Герой Галактики! Родина тебя забудет. ■





Evolva

Работники клешни и мутаций

R&S: Вердикт

ЧТО: Action * **КТО:** * **НА КОГО:** * **СКОЛЬКО:** PII-266, 64 Mb, 3D-уск.
ВМНОГЕРОМ:Легко * **РАЗМЕР:** 1 CD

Ты — лучший!

Прошлое... Ученые, начав опыты по генному изменению растений и животных с целью увеличения их производительности, вскоре перешли и на людей. Почти все болезни были вылечены. По Земле стали ходить абсолютно здоровые и божественно красивые люди, не отягощенные дурной наследственностью. Но вскоре все эти достижения привели к чудовищному перенаселению и началу Третьей мировой войны, в огне которой исчезла бОльшая часть человечества.

Поняв всю губительность этого процесса, люди вернулись к практике мирного сосуществования. Совместные усилия ученых всей планеты привели ко множеству потрясающих открытий. И в результате космические перелеты и колонизация планет стали реальностью.

Настоящее... Но вот подкралась новая угроза всему живому. Это чудовищный паразит, появившийся из глубин космоса и нацелившийся на те же планеты, на которых собирался поселиться человек. Защищенное армией созданных им охранников существо вгрызается в почву своими щупальцами, производя и засылая в космос яйца с себе подобными.

Ты являешься частью Эвольвы (Evolva), элитной армии офицеров, патрулирующих галактику в поисках опасностей и угроз, защищая планеты от паразитов и их охранников. Под твоим начальством оказались четыре лучшие боевые машины из когда-либо созданных людьми — Геноловы (Genohunters). Они способны абсорбировать ДНК своих жертв, улучшая свои способности благодаря мутациям, передающих им свойства мертвых существ.

Будущее галактики в твоих руках...

Докажи, что ты — ЛУЧШИЙ!

О геноловах

Упомянутые выше геноловы являются результатом успешных опытов в области генной инженерии. Это воины, которые, убив другое живое существо, могут проанализировать структуру его ДНК и абсорбировать полезные для себя гены. Накопив достаточное количество такого материала, геноловы могут использовать его, чтобы эволюционировать во что-то новое, в улучшенного воина, обладающего новыми физическими способностями. Например, вместо обычных рук могут быть выращены клешни, могут быть улучшены ноги для более быстрого бега или прыжков и так далее.

При развитии геноловов, происходящем посредством мутаций, тебе каждый раз предстоит вставать перед выбором, какой из двух вариантов предпочесть. Иногда это выбор между улучшением лишь одной способности за счет ухудшения другой, иногда — между улучшением уже существующей и добавлением новой. Такая система гарантирует практически бесконечное количество вариаций воинов. Creative Artworks гарантирует, что их может быть более миллиарда, соответственно, играя, ты будешь каждый раз получать новый результат.

Всего у тебя четверо геноловов. Изначально по умолчанию их называют "Agilo" (от англ. Agility — то есть Ловкость), "Tempo" (то бишь Быстрый), "Sumo" (видимо, созвучно японской национальной борьбе) и "Intello" (судя по всему, от Intelligent — умный, разумный).

Это бегун, прыгун, крутой и мастер на все руки. Учти, что поглощение, казалось бы, одних и тех же генов влияет на всех по-разному. Не стремись сделать из изначально разных геноловов одинаковых бойцов. Во-первых, всегда лучше иметь в своем отряде четырех специалистов в разных областях, чем четырех недотеп, способных помаленьку на все, но по-хорошему не умеющих ничего.

Советы до начала

Прежде всего провозглашу девиз игры — следи за мутацией! В том смысле, что не забывай время от времени поглядывать на своих геноловов. Как минимум один раз за этап они накапливают достаточно сил, чтобы совершить "полностью положительную мутацию", то есть когда происходит рост показателей нескольких способностей за счет внутренних резервов, а не в ущерб другим навыкам.

Очень советую пользоваться прицелом. По умолчанию он стоит на клавише "Q". Очень удобная штука, если ты видишь противника издали. Наведя прицел на монстра, ты насылаешь на него нажатием соответствующей кнопки того генолова, которого посчитаешь нужным. А на другого монстра — другого генолова. Без такой раздачи приказов они будут наваливаться на одну и ту же тварь, что не всегда удобно

Немного сориентирую тебя по компасу. Как уже можно догадаться, зеленые цифры 1, 2, 3,

А потом кто?..

Пять лет назад, в 1995 году, глава компании **Creative Artworks** неожиданно оказался в центре внимания всей компьютерной публики. Каждый мало-мальски серьезный журнал посчитал за должное взять интервью у автора серии скрин-сейверов, получивших название **"Органическое искусство" (Organic Art)**. Эти сейверы изображали кучку щупальцев, которые росли, развивались, делились, буквально затягивая, завораживая наблюдателя.

Прошло время, и компания, взяв за основу эти наработки, создала **Технологию Иноземной Жизни (A-Life Technology)**, которую и инкорпорировала в свою игру Evolva, получив в результате уникальное детище. Являясь по сути 3D экшеном, она осталась игрой интеллектуальной и в высшей степени оригинальной.

4 символизируют генолово и их расположение. Литера "N" демонстрирует направление на север, чтобы ты не заблудился в этом трехмерном мире. "O" — это направление на отданную командованием цель. "A" же показывает острием на залежи маленьких прыгающих созданий, восстанавливающих здоровье.

При пробежке по так называемым "минным полям" (растения, надувающиеся и лопающиеся довольно быстро и довольно болезненно для тебя), если видишь, что уже не успеваешь добежать до конца, подпрыгивай в момент взрыва — в полете тебя эта штука не достает.

Оказавшись на покрытой чем-то зеленым и нелицеприятным земле и почувствовав, что скользишь, не пугайся — на это уже нет времени. Лучший способ не свалиться с обрыва в случае такого заноса — это подпрыгнуть в противоположную сторону. Можно, конечно, и без прыжка постараться судорожными нажатиями клавиш затормозить движение генолова, но, как правило, попросту не успеваешь.

Гены

В ходе игры твои геноловы смогут обрести нижеприведенные возможности. Каждая из способностей имеет несколько градаций, то есть по мере своего развития она улучшается: клешня становится больше, взрыв разрушительнее и так далее.

В игре есть такой режим, который я позволил себе обозвать "усиленным". При нажатии и удержании клавиши "SHIFT" происходит накопление энергии, а когда клавиша отпускается, происходит супервыстрел из того оружия, которым генолов сейчас пользуется.

Клешня (Claw) — вместо обычных конечностей у генолова отрастает клешня или коготь огромного размера. Очень удобен для ближнего боя, хотя и не обладает большой убойной силой. Тем не менее, способен разбивать каменные преграды. В усиленном режиме бьет сильнее.

Огонь (Flame) — генолов начинает изрыгать струю пламени. Крайне опасное для всех окружающих оружие. В усиленном режиме выстреливается огромный огненный шар. Надо заметить, что против тех монстров, которые сами обладают этим геном, эффективность огня заметно снижается. При помощи огня выжигаются растения и растапливается лед.

Шип (Spike) — выстрел шипом приносит не очень большой урон, но, учитывая дальность стрельбы, которая заметно превосходит все остальное вооружение... В усиленном режиме происходит выстрел пятью-шестью шипами. Абсолютно неудобно для снайпера, но если выдать такой залп в упор...

Спора (Spore) — стрельба гранатами. Очень похоже на подствольный гранатомет. Совершенно потрясающее оружие, сочетающее в себе огневую мощь и дальность стрельбы. Взрыв накрывает сразу несколько целей, что, однако, не совсем безопасно, если противник подошел близко. В усиленном режиме происходит выстрел более мощным снарядом. При помощи спор разносятся каменные блоки.

Маскировка (Camullage) — на какое-то время (короткое в обычном и более продленное в усиленном режиме) генолов становится невидимым.

Некроцит (Necrocyte) — при выстреле выскакивает большой плотоядный паук, который кидается к своей жертве. Получается что-то вроде управляемой ракеты. При усиленном варианте появляется два паука.

Электричество (Electricity) — сильный розряд начинает "плясать" перед мордой генолова. Достаточно мощная штука, но уж слишком неточная. Когда происходит усиленный выстрел, то электрическими разрядами поражаются сразу все вокруг стоящие.

Броня (Armour) — генолова накрывает непробиваемый купол брони. В зависимости от режима стрельбы изменяется длительность.

Слизь (Mucous) — плевок слизью. Цель покрывается липкой субстанцией, которая сковывает ее движения. Кроме того, эта слизь легко воспламеняется, превращая живое существо в факел. В усиленном режиме генолов изрыгает шар с этой жидкостью.

Генаразрушитель (GeneDisrupter) — луч, заставляющий жертву терять ориентацию, путаться, даже нападать на себе подобных. При усилении меняется степень воздействия и его продолжительность.

Присмотр за землей (Ground watch) — это физическая, а не боевая способность. Обладая ею, генолов меньше скользит на покрытых всякой гадостью поверхностях

Прыжок (Jump) — прыгает выше и дальше.

Скорость (Speed) — в основном просто быстрее бегает.

Прохождение

Приступая к прохождению миссий, хочу особенно остановиться вот на каком моменте: не ожидай пошаговых советов. Это абсолютно не нужно. Просто внимательно следи за показаниями компаса. Он работает первоклассно: дает не просто общее направление, а учитывает все особенности ландшафта. Присматривайся к стрелке, и без проблем выйдешь к цели. Я же остановлюсь на общестратегических советах и разъяснении особенно трудных моментов.

Миссия 1

Собрать новые гены и изменить геноловов так, чтобы проникнуть в не доступные ранее районы

Найди трупы местных обитателей либо еще живых представителей фауны и, разорвав их на сотни маленьких кусочков, получи два первых гена — Прыжок и Скорость. Скорость, в принципе, не очень нужна. Конечно же, приятно, когда твой персонаж может убежать от любого чудовища, но в игре это мало применимо, так как все равно приходится сражаться. А вот прыгать своих ребят научи обязательно. Акробатики в дальнейшем будет предостаточно.

Дальше ты встретишь первого врага — своеобразных пауков с клешнями. После кровавой, но непродолжительной битвы тебе перепадет очередной, третий ген — Клешня (Claw). И если две первые твои находки были общефизического плана, то это уже боевая.

Помни, что при помощи клешни ты можешь разрушать каменные нагромождения, перегораживающие дорогу или закрывающие вход в пещеру.

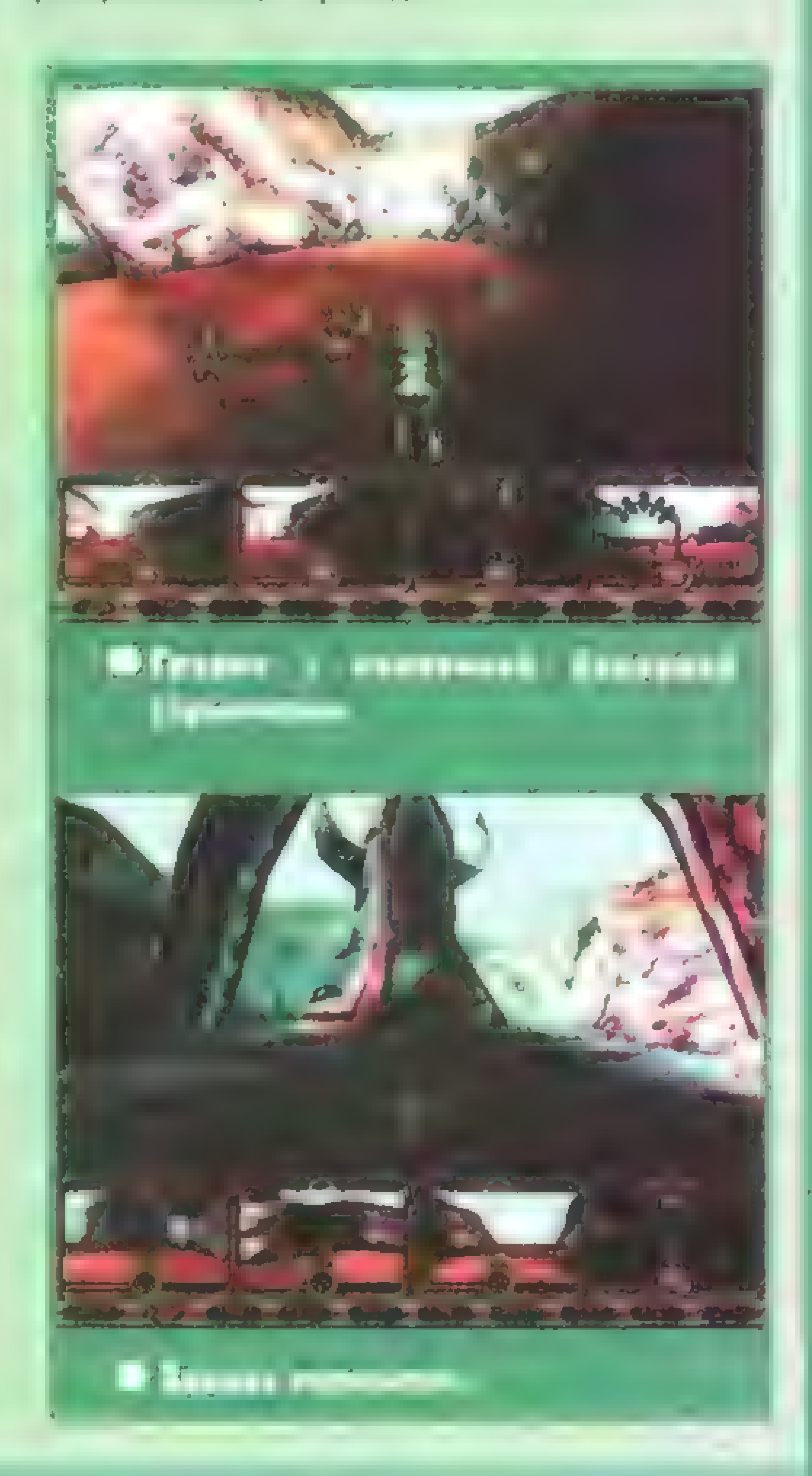
Миссия 2

Добыть бинарную взрывчатку и разрушить здание паразитов

Бинарная взрывчатка собирается из двух семян — зеленого и синего. Точнее, она активизируется, когда ты кладешь одно семечко рядом со вторым.

Найти обе половинки не составляет труда. Здание (высокую башню с автоматически открывающимися при приближении дверьми) обнаружить тоже несложно. Но вот подложить туда бомбу... Это другое дело. Вход сторожит куча монстров, так что соваться туда всей толпой не рекомендую — затопчут. Посему, оставив троих геноловов подальше, одним пробеги по балкону, окружающему постройку, уничтожая стоящих там чудищ. Теперь, когда ты побежишь закладывать взрывчатку, паразитов поубавится.

Здесь же ты обретешь и еще один весьма полезный ген — Огонь. Теперь твои подопечные могут "дышать" огнем. Помни, что именно огнем можно избавиться от растений, время от времени перегораживающих проходы.



Миссия 3

Добраться до скопления местных форм жизни, защитить их и истребить нападающих



С самого начала не беги по центральному проходу — он простреливается вдоль и поперек Лучше держись правее, у стеночки.

Вскоре тебя встретит дружная компания инопланетных паразитов с новой способностью — Шип (Spike). Это дальнобойное оружие. Так что лучше тебе побыстрее бросать всю компанию в штыковую атаку.

Когда на горизонте появятся местные животные, не теряя времени, беги прямо. Там будет щель в скале, через которую вскоре полезут монстры Не пропустить их, точнее, не подпустить их к миролюбивой фауне — задача не из простых. Но если ты быстро выстроишь всех своих геноловов у этого лаза, то проскочить умудрятся лишь двое-трое, которых потом просто отловить.

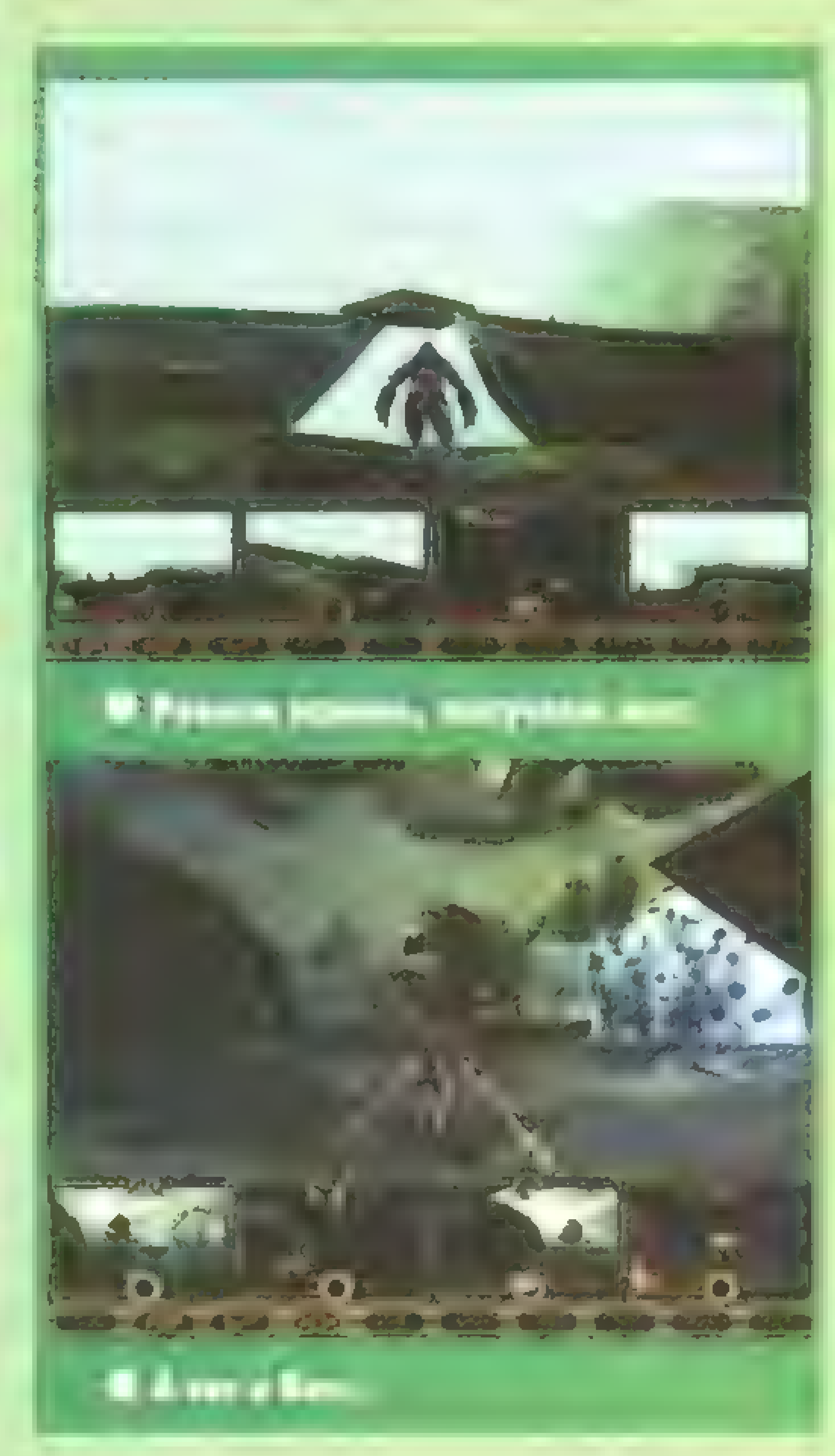


Evolva — слегка искаженный для благозвучия и загадочности английский глагол "to evolve", что означает эволюционировать, развиваться, развертываться. Намекая на способности бойцов, авторы назвали так специальное подразделение по защите галактики от новой угрозы.

Эволюционируют геноловы за счет отобранных у иноземных форм жизни генов. Преобразовывая генетический код в более доступную информацию, бойцы могут повышать отдельные характеристики и даже отращивать новые части тела, ранее недоступные и присущие только определенному животному виду

Миссия 4

Найти вход в пещеры, обнаружить и уничтожить источник активного биоизлучения



После недолгой пробежки и короткого подъема ты упрешься в каменную колонну — разнеси ее в клочки обязательно. На этом месте обнаружится синяя половинка бинарной бомбы. Зеленая ее часть находится за подъемом, на севере

Чтобы добраться до входа в пещеры, придется попрыгать. Не прозевай его — он скрыт буйной растительностью, которую надо сжечь

Вскоре ты упрешься в стенку. Ничем из доступного тебе оружия ее не пробить. Надо побегать вокруг: в одной из близлежащих пещер будут новые монстры, стреляющие чем-то вроде гранат или бомб. Эти ребята и являются обладателями искомых генов — Споров

Пробив стену, ты обнаружишь тот самый источник излучения — гигантскую тварь. Весьма и весьма сильную, надо отметить. Чтобы как-то уровнять шансы, разнеси камни, которые виднеются на балконе, идущем по периметру пещеры Под камнями обнаружатся растительные пушки, которые внесут вклад в победу

Миссия 5

Найти взрывчатку и завалить вход в туннель

Трех геноловов оставь у входа в пещеру: время от времени сюда будут прибегать монстры. Не часто и не помногу, но если хоть один проскочит и прыгнет в колодец — миссия проиграна.

Зеленая половина бинарной взрывчатки лежит на горе, справа. По хорошей традиции, проход туда перегорожен зарослями.

Чтобы добыть синюю часть, придется постараться. Пройдя дальше, ты заметишь, что близлежащие холмики покрыты некой субстанцией. Она очень и очень скользкая. Прыгать на нее сейчас не рекомендую. Лучше постарайся уничтожить одну из спокойно прогуливающихся там зверюг. Это даст тебе новый ген — Присмотр за почвой. Вот теперь удержать равновесие будет гораздо проще.



Достигнув поляны, поросшей гигантскими кристаллами, не зевай — рядом должен быть подъем в гору, в конце которого растет вторая половина взрывчатки.

Притащив ингредиенты ко входу в туннель, не спеши их соединять и подрывать. Сначала уничтожь камни, удерживающие глыбу наверху. Иначе она не свалится и придется повторять всю процедуру сначала

Миссия 6

Уничтожить все здания паразитов

Твой отряд разбит на две части. Первая партия быстро упрется в стенку. Кристаллические заслоны неподвластны твоему оружию. Для их уничтожения нужна уже хорошо известная тебе взрывчатка.

Этап не шибко сложный. Просто будь внимателен. Если ты стреляешь или ударяешь по камню



и он дрожит — значит, с ним можно что-то сделать: либо разнести выстрелом или клешней, либо, уронив при помощи залпа спорой, использовать в качестве моста.

Кругом будет много лавы. По ней можно ходить — смерть не мгновенна. Но и урон тоже идет не слабый. Так что не злоупотребляй.

Бродя по пещерам, не прозевай два вида новых монстров. Во-первых, это обладатели гена Маскировка, а во-вторых, Некроцитов.

Всего зданий у паразитов три штуки. Все они стоят компактно, а напротив них, через речку лавы, — поля с семенами для подрыва.

Миссия 7

Проникнуть в кратер

Разработчики этого уровня приготовили тебе сюрприз. Теперь, чтобы найти частицы взрывчатки, придется смотреть не только и не столько под ноги. Когда побежишь от начала этапа вперед, обрати внимание на туннель, в котором с потолка будут постреливать пушки. Вот прямо там, наверху, и будет висеть зеленое семечко. Его можно сбить любым дальнобойным оружием.



[illegible]

Синяя же половинка будет дальше, у кристаллической стенки.

Миновав еще одно акробатическое ухищрение авторов — своеобразные батуты, ты столкнешься с новым видом монстров, которые обогатят твой арсенал геном Электричество.

Попрыгав вволю по "кочкам" посреди лавовой речки, ты упрешься в еще одну новинку — дверь с цветным "замком". Для ее открытия нужен небольшой камушек соответствующей окраски. Обычно он либо валяется где-то поблизости, либо его таскает один из монстров. Так или иначе, тебе все равно надо перебить их всех, чтобы выполнить задание. Так что истребляй и внимательно смотри под ноги.

За дверью тебя поджидает система из двух последовательных колодцев, в которые и надо сигануть.

Миссия 8

Найти и уничтожить очередной мощный источник биоизлучения

Перво-наперво внимательно облазай все пещеры вокруг. Должны найтись красный, желтый и, главное, зеленый камушек. Дверь под него скрывается сдвигающимися при приближении колючками. Проскакивать через них надо, предварительно включив невидимость. В конце пути тебя ожидает синий камень-ключ.

Миновав синюю дверь, ты вновь обнаружишь себя перед кристаллической стеной. Части взрывчатки находятся не так далеко. Зеленая — в правом коридоре. Синяя же — в среднем. Вот только не прозевай ее. Она подвешена в нише в столбе под самым потолком. Оттуда семечко придется "выковыривать" взрывом споры.

Бегая по коридорам, не прозевай новый ген — Бронирование. На мой взгляд, совершенно ненужная штука, но, может, тебе пригодится.

Когда очутишься в пещере, где торчат огромные столбы, соединенные тоненькими дорожками, знай — ты у цели. Главный монстр, по совместительству источник биоизлучения, находится в самом низу центральной колонны. К нему можно подобраться и просто упав на лаву, и добежав по ней к его укрытию, но процедура эта крайне болезненна.

Миссия 9

Заложить два заряда в "слабых" местах айсберга

Все четверо твоих геноловов разбросаны по этому куску льда. Штука в том, что, начав играть первым из них, ты быстро попадешь в тупик. Поэтому начинай с третьего.

После ряда прыжков ты обретешь зеленый ключ. Чтобы добраться до зеленого семечка, надо будет сначала совершить прыжок на одном "батуте", а потом подорвать камень, скрывающий второй такой же "батут". Но сначала сбегай и открой зеленую дверь, а то рук не хватит. За ней откроется прекрасный вид на здания паразитов. Не трать свои силы на их уничтожение — и так потонут. Просто возьми синий ключ в одном из них и проходи через соответствующую дверь. Слева от нее будет нужное тебе слабое место ледника — небольшой участок покоричневевшей льдины с бьющим посредине фонтанчиком пара.



Сайт разработчика:
www.artworks.co.uk
Сайт издателя:
www.vie.co.uk
Официальные сайты:
www.artworks.co.uk/games/Evolva.com/evolvaflash/
www.vie.co.uk/evolva/go.htm
Обзоры.
www.dailyradar.com/reviews/game_review_711.html
www.gamespot.co.uk/pc.gamespot/action/evolv_uk



[illegible]

Бродить четвертым геноловом совсем недолго. Вскоре ты заберешься на вершину горы, где лежит синий ключ. Запомни это место — именно сюда надо будет привести весь народ для вывоза с айсберга. Дальше, воспользовавшись "батутом" и совершив еще пару прыжков, ты доберешься и до синей половинки взрывчатки. Прихватив ее, беги туда, где уже стоит третий номер. Не спеши подрывать это слабое место.

Второй участник экспедиции побродит подольше. Ему попадется красный ключ и зеленое семечко для взрывчатки. Помимо этого, внимательно смотри по сторонам. Когда увидишь бело-голубую глыбу с прожилками, направь на нее струю огня или подкинь под нее спору. В любом случае вариант будет одинаков — препятствие исчезнет в клубах пара.

Одна из таких глыб и перекрывала путь первому парню из твоей команды. Теперь он свободен и может продолжать путь. Поброди по лабиринту узких пещерок. В одной из них стоит каменная колонна, которая скрывает под собой синее семечко.

Найдя второе слабое место, быстро подрывай его, а потом веди первого и второго геноловов через красную дверь к уже виденным зданиям монстров, а оттуда — к остальным членом партии. Теперь бери трех из них и гони на вершину той горы, которую я советовал тебе запомнить. Это недалеко. Вот теперь последний оставшийся пусть соединяет половинки и подрывает это второе слабое место. А после этого сломя голову беги на гору: льды начинают таять, вода покрывает все бОльшие просторы и, если не поторопишься, то генолов пойдет ко дну.

Миссия 10

Найти слизистую тварь и охранять ее до потери пульса

Главное в этой миссии — скорость, так как вода опять поджимает. Надо успеть добраться до самого верха.

Все двери на пути снабжены цветными замками. С первой все просто. Для второй ключ также обнаруживается элементарно. Но не торопись бежать вперед. Загляни в коридор направо. Там в углублении будет лежать зеленая половина взрывчатки.



Вторую часть ты найдешь, повернув налево у синей двери. В углу пещеры будет камень, а под ним — "батут". Оказавшись под потолком, посмотри наверх. Вот там-то и будет произрастать семечко

За последними воротами тебя поджидают здания и монстры в большом количестве. Покончив с ними, отведи трех своих геноловов в сторону подальше, а четвертым разрушь камень в дальнем конце плато с постройками. Там в пещере будет сидеть та самая слизистая тварь. Убивать ее не надо, хоть и очень будет хотеться. Лучше оттащить ее подальше, в симпатичную клетку из сосулек. "Оттащить" — это значит просто идти вперед, снося все ее выходки. А она будет бежать следом и приставать с глупостями

Миссия 11

Уничтожить все здания и всех слизистых тварей

Опять предстоит работа по одному. Но на этот раз ничего особо сложного. Открывая двери и взрывая стены, собери всю четверку вместе. Единение должно произойти где-то в районе красной двери. Открыв ее, ты окажешься перед здоровенным кристаллом. Обе нужные для подрыва половины будут расти тут же, неподалеку. Но осторожнее: сразу за этой преградой начинаются здания тварей и, следовательно, они сами



Приготовься к тяжелой битве. Советы тут излишни — тактика должна зависеть от того, как ты развил своих мутантов к этому моменту. Единственное, что могу посоветовать, так это не увлекаться огненным оружием. Дело в том, что слизь, которой активно плюются твари, воспламеняется В результате живое существо превращается в факел, как при хождении по лаве. По окончании сражения у тебя появятся два новых гена — Слизь и Генаразрушитель

Миссия 12

Проникнуть в яйцо и обезвредить бомбу

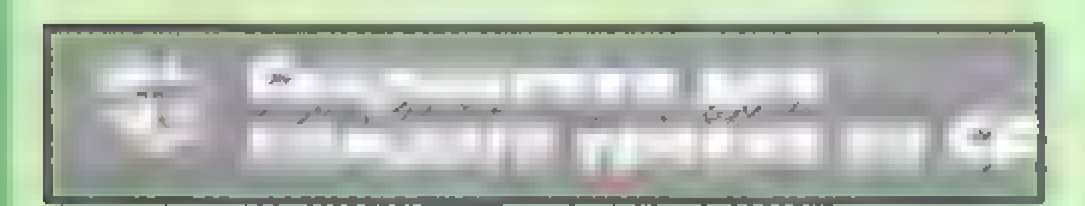
Этап простой — в том смысле, что никаких напряжений извилин не понадобится, только хорошая реакция. Монстров будут толпы

Для начала спустись по тонким "шлангам" в самый низ. Там надо найти красный ключик. С ним следует подняться обратно, к одному из "узлов" Внутри него будет дверца

Пройдя через дверь, просто беги вперед и вперед. В результате ты окажешься в небольшой зале в компании с двумя огромными скорпионоподобными существами. Некоторое время могут помочь восстановители здоровья, уже знакомые тебе маленькие прыгающие существа, разбросанные по периметру комнаты

Не забудь разделаться с возвышающейся посреди помещения колонной, прежде чем атаковать скорпионов. ■





Автозаписи на каждый уровень ты найдешь на нашем компакт-диске в директории Savegames/Evolva. Отклики по поводу сейвилок как нововведения, так и по поводу данных экземпляров принимаются с большим удовольствием на *torick@igromania.ru*.



Алан Берновский

Daikatana

Последняя жатва



R&S: Вердикт

ЧТО: 3D Action * **КТО:** Storm/Eidos Interactive * **НА КОГО:** Requiem
СКОЛЬКО: P233(PII-400), 64(128)Mb, 3D уск. **ВМНОГЕРОМ:** Запросто * **РАЗМЕР:** 1 CD

У любого приключения есть цель. Чаще всего она выражается в спасении мира (города, семьи) или в личной наживе (сюда можно отнести и заполучение власти в любом ее виде). А когда есть мотив, то найдутся и средства. Но куда сложнее обладать возможностями и не иметь повода.

Приветствую тебя в мире Дайкатаны. Здесь ты найдешь все для умелого и интересного уничтожения себе подобных и неподобных: лучшие пушки и магические прибамбасы, замораживатели и огнеметы. Здесь ты обретешь верных, хоть и весьма тупых NPC. Душа Маньяка (именно так, с большой буквы) поет и рвется на волю. И позволь оставить тебя наедине с удовольствием *последней жатвы*. Именно так — последней жатвы. Ибо хотя Ромеро — бог, а Дум-Катана — пророк его, от игры ждали гораздо большего. Хотя играть можно, и не то чтобы было неинтересно, но... если следующий проект ION Storm окажется чем-то похожим, то Daikatana — последняя жатва народных симпатий, собранная Ромеро

В данном кратком руководстве представлено все самое важное, что может понадобиться тебе для успешного покорения игры. Развернутого руководства или тем более прохождения в данном случае мы решили не делать.

Товарищи по несчастью

...Ребята собрались на редкость несообразительные, неумелые, беспомощные... так можно продолжать еще минут десять. И в самом деле максимум, на что их хватает, это не сталкиваться со стенам. Поэтому от тебя потребуются навыки командного боя и немного сообразительности. Только так можно гарантировать выживание в нелегком испытании. Когда втроем стоишь против вселенского Зла, любой совет пригодится.

Атака (Attack)

При помощи этой команды ты заставишь напарника бросить все дела насущные и броситься сломя голову в бой. Причем можно направить его и на конкретного врага, а не так, в целом... Достаточно лишь направить курсор на кого-нибудь монстра и нажать кнопку атаки. В этом случае товарищ по партии будет упорно долбить зверя до тех пор, пока не растеряет все боеприпасы и большую часть жизненной энергии. Кстати, перед тем как отправить напарника на задание, не забудь проверить состояние его здоровья и наличие более-менее хорошего оружия, а то лишишься в мгновение ока всей команды. И монстры, только раззадоренные комариными укусами твоих однополчан, в момент снесут уже твою голову. Рекомендуется ставить напарников где-нибудь в углу уже проверенной комнаты, а самому пойти к двери и вызвать на себя огонь монстров. Грамотный стрейф и перекрестный огонь сделают свое нехитрое дело

● Свалка под охраной.

Подойти (Come)

Эта команда позволяет заставить напарников поближе подойти к тебе (к тому месту, где ты находишься). Чаще всего команда применяется в каком-нибудь запутанном данжене, когда тебя вперед не пускают, а компаньоны трутся по стенкам в ста метрах от нужной двери. Или перед опасным боем, где в одиночку, не подставляя напарников, не вывернешься. Точно так же, как и в предыдущем пункте, не забывай о том, что не везде и не всегда безопасно идти ребятам без твоего чуткого направляющего руководства (сопровождения) Да и вообще, когда нужно пробегать уровень на одном дыхании, команда Come будет использоваться чаще всего...

Подобрать (Get)

Перейдем к следующей мини-главе. В ней ты узнаешь, что собирать валяющиеся под ногами гадости и радости можешь отныне не только ты, но и твои надежные друзья. Без этого не обойтись, потому что парень с девушкой отнюдь не бессмертны (кодов не применяют), и количество патронов тоже ограничено. Отсюда следует, что надо засунуть свои эгоистичные позывы подальше или поглубже и начать делиться, чем Бог одарил, с окружающими. Например, патронами, аптечками и артефактами. Если вдруг напарники не понимают твоей щедрости, когда на них внезапно высыпается гора аптечек и патронов, от которых уже карманы неприлично раздуваются, и отказываются, одумайся. Скорее всего, здоровье у человека под сто процентов и оружие в отличном состоянии. Другая причина не менее проста. товарищ не в состоянии подобраться к замеченному тобою супер-пупер артефакту Внимательно осмотри место и найди какой-нибудь другой вариант достижения цели. Наконец, третий пункт, наиболее неприятный из-за своей (в большинстве случаев) непонятности. Вот так: видишь, что солдат стоит прямо перед бутылкой и наотрез отказывается взять ее, завывая при этом в полный голос. Дело в том, что только Великий Ты по сценарию способен приблизиться и коснуться сакрального предмета. И маленькое дополнение: любой артефакт, влияющий на здоровье или характеристики, в момент поднятия (не так важно, кем), начинает действовать на всю партию.

Стой (Stay)

Лучшее сравнение, так и напрашивающееся на язык, — это детская игра "замри", когда ты не можешь даже двинуться с места. Помнится, это хорошо срабатывало на уроках... Отвлекся, ладно. Обычный случай применения — спасение напарника, без устали атакующего ловушку или неприступную горную кручу. Особенно смешно, когда девушка с разбега бросается на закрывающуюся автоматически решетку в тюрьме. Не всегда команда срабатывает во благо: дело в том, что дуболом замирает на месте и отказывается даже защищаться от нападающих тварей. Так что сначала три раза проверь безопасность местности, перестреляй ближайших монстров, а потом приказывай. Еще хуже, если "окаменевшие" друзья, которым ты тысячу раз подряд спасал жизнь, стоят и пялятся на твою смерть от руки особо ужасного гада, не в силах помочь. Хотя, если найдешь в такой ситуации время присмотреться к выражению их лица, можно заметить некую изредка мелькающую садистскую радость в глазах. Также эта команда пригодится, чтобы оставить NPC в начале уровня, дабы потом они не путались под ногами. Не забудь вернуться за ними, ОК?

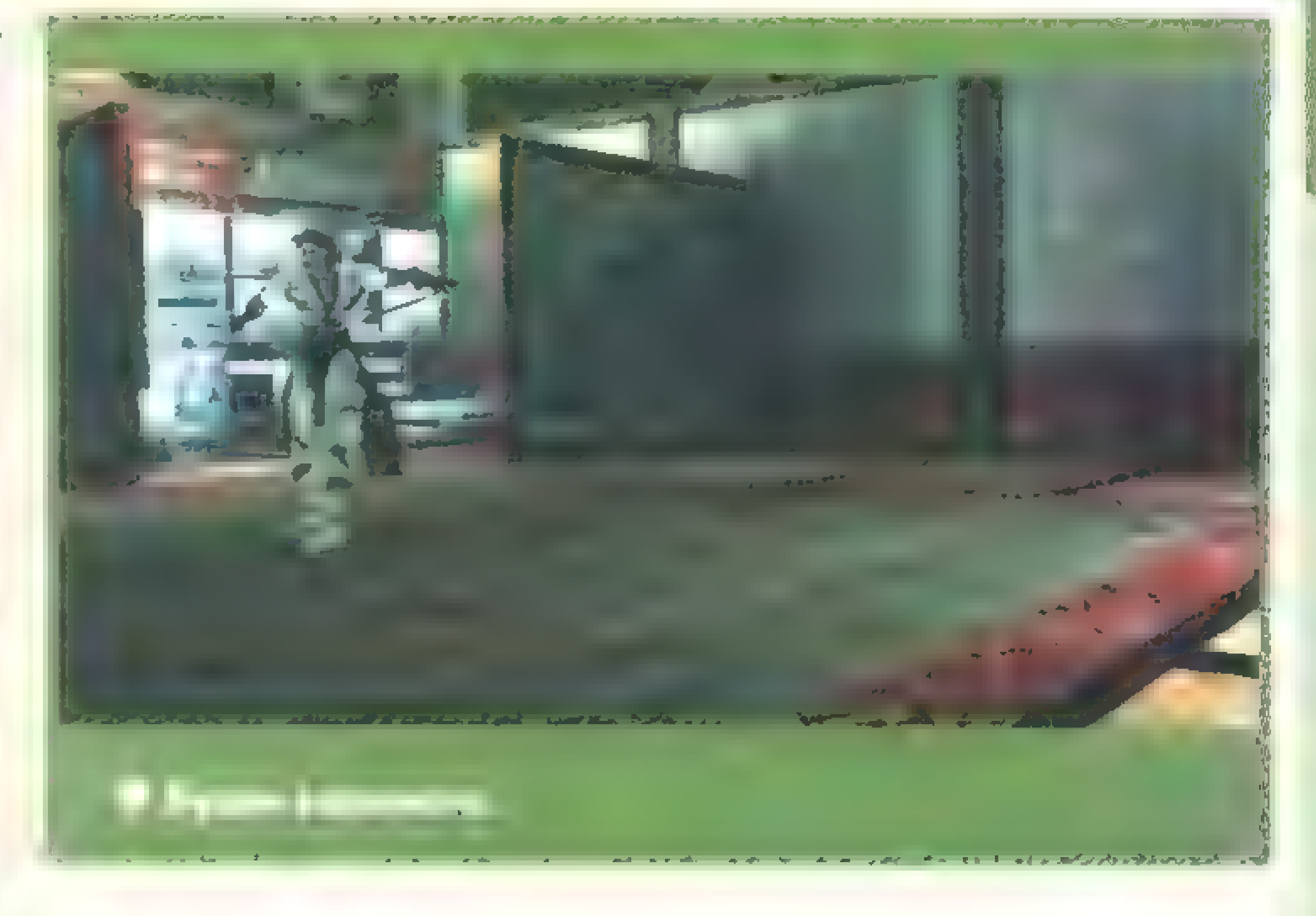
Отойди (Back Off)

Последняя команда, самая строгая и не терпящая никаких препирательств. Во-первых, она обозначает, что никого из видимых целей атаковать не надо, даже в том случае, если мелкий монстр нагло лезет на рожон, т.е на большую пушку. Чтобы вернуть отлучившегося товарища в бой, придется скомандовать "Attack". Во-вторых, она сродни приказу "вольно". Освобожденный от выполнения своих тяжелых обязанностей солдат радостно запрыгает на месте и убежит, довольный, по своим делам Обратно возвращается командой "Come". Больше не буду учить тебя быть начальником, сам осваивай тяжелый труд командира. Перехожу к следующей части.

Характеристики

Характеристики, изменяющиеся на экране, но не в жизни. Что две полоски у тебя, что три — разница в прыжке на два сантиметра. И будь ты трижды заслуженный бегун — от пули это не спасет. Но перейду к делу: как заслужить повышение уровня

Все основано на крови: с нее жизнь начинается и кончается, с нее и идут, с каждой новой каплей, очки опыта. Убил стрекозу слабенькую — получил одно очко, а уложил мини-босса какого-нибудь — получай медаль и наше уважение. Чтобы повысить уровень той или иной характеристики, используй команду boost <характеристика>. Система очков полностью зависит от количества здоровья у убиваемого противника. К сожалению, опыт напарника к твоему не приплюсовывается, поэтому есть стимул первым лезть в бой и присваивать все победы себе лично. Чем дальше в лес, тем сложнее получать новые очки, (см. любой ролевик). Враги-то крепчают, получается, что в течение первого эпизода максимальное число апгрейдов — 2, на втором эпизоде — 3, в Средневековье — 4, а в конце целых пять поинтов. Если учесть, что Дайкатана (меч) живет своей, отдельной от тебя жизнью, то и очки он получает другие, свои, влияющие на убойную силу, скорость и т.д. Поэтому можно либо вечно меч апгреидить, либо себя воспитывать по максимуму. Но манчкинство здесь, увы, не пройдет — все не накачаешь...



Оружие

Эпизод первый

Киото. Год 2455 после рождества Христова. Далекое будущее

Hand — кожаная перчатка, обшитая металлическими пластинами, носится всегда с собой и используется для экономии патронов; убойная сила невелика, отчего применять данную часть тела рекомендуется против монстров слабеньких и неуклюжих (неплохо действует против лягушек и стрекоз). Положение спасают два приспособления, прикручиваемые к перчатке сверху Это электрический разрядник, быстро выводящий из строя электронное оборудование и маленьких железных насекомых, и непонятный дымящийся аппарат, обзываемый газовым (попробуй, приложи такой к какому-нибудь человеку...). Идеальное приспособление для вскрытия секреток, окон, решеток и заклинивших дверей В любом случае бронированная рука куда удобнее ионного ружья, потому что патронов не требует и места много не занимает.

Ion Blaster — современные технологии получения компактно сжатой энергии позволили создать оружие совершенного нового типа, принципиально отличающееся от существующих образцов. Порох был заменен батарейками, обеспечивающими питание мини-синхрофазотрона. Эта штука с непроизносимым названием разгоняет микрочастицы до сверхвысоких скоростей и "выплескивает" их через сопло. Таким образом, небольшое ружье стало обладать мощностью гранатомета, способного пробить любую броню. Советы по использованию: никогда не стреляй в совсем рядом стоя-




Снег под крышей Алькатраса.

щие предметы — рикошет может отнять процентов тридцать здоровья за выстрел

C4 Vizatergo — гранатомет. Сам по себе ствол не обладает большой мощностью выброса, т.е вылетевший снаряд полетит по крутой кривой и упадет не далее чем в пяти метрах. Поэтому лучше всего стрелять "навесом" и целиться куда-нибудь подальше, иначе реагирующий на движение датчик взорвет тебя вместо далекого от гранаты врага. Рекомендую для расчленения на металлолом мелких роботов и вражин, прячущихся за углом. Отрицательных сторон только две: небольшое количество зарядов и очень низкая скорострельность — от силы пять гранат в минуту

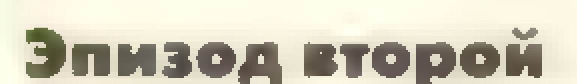
Shotcycler-6 — во всех остальных играх такие штуки называют мини-ганом, шестиствольником Высокая скорострельность обеспечивается вращающимися стволами, из чего сразу вытекают две неприятности: патронов на нее не наберешься, потому что каждое нажатие спускового крючка сопровождается шестью выстрелами, и раскручивать стволы тоже не всегда успеваешь. Но эффект просто поразительный; лучше никому перед тобой не стоять на расстоянии меньше ста метров. Конечно, чем ближе цель, тем больше у нее шансов покинуть наш мир, но в принципе различия не столь важны: попасть бы всем залпом — и уноси готового. Может пригодиться кое-где для "шотган-джампа". Дальность и высота полета поменьше, чем при "рокет-джампе", но в любом случае превышает обычную

SideWinder — ракетница ручного типа. Неизвестно, почему разработчики решили использовать в качестве ракет сайдвиндеры, чаще применяемые против воздушных целей. Логичнее, конечно, "стингерами"... Но суть не в том: одно попадание лишает любого большого робота конечностей, а человека лишает вообще всего (то же самое относится и к группе человеческих созданий). Дайкатана переняла почти все возможности у своего предшественника — "Квака Второго", поэтому не обошлось и здесь без любимого многим "рокет-джампа", чтобы и через пропасть перемахнуть, и к секретке подобраться, если лестницы нет. Маленькое дополнение почему-то взрывная волна не только высоко подбрасывает твое тело в воздух, но и частенько отрывает приличный кусок мяса от заднего места, так что действуй осторожнее


[illegible]

Shokwave — суперпушка, такую обычно ставят на нос галактического боевого крейсера. По своим качествам она намного превосходит БФГ: во-первых, намного мощнее; во-вторых, красиво взрывается; в-третьих, разбрасывает население (и тебя в том числе) в радиусе километра от места взрыва И не дай Бог такую запустить в закрытом помещении — будешь фреской на потолке работать. Встречается, не побоюсь этого слова, "большой бада-бум" пару раз на первый эпизод и несет в себе три патрона, так что особо не разгуляешься


[illegible]



Эпизод второй

Древняя Греция. Год 1200 до рождества Христова. Античные времена

Discus of Daedalus — по-русски это звучит как "диски Дедала", древнегреческого летчика-испытателя, да еще, как выяснилось, и метателя дисков Ко всему прочему, этот чемпион был лучшим другом бога Аполлона, тоже большого любителя пометать. Однажды у них что-то не срослось, и разгневанный Аполлон метнул диск прямо в голову Дедала, та не выдержала и развалилась на несколько несимметричных кусков. С тех пор стадионы огораживают сеткой, а диск называется дедаловским. Чтобы не оставалось после тебя гор разбросанных дисков, их сделали возвращающимися, то есть идеальными для ближнего боя, ибо скорострельность напрямую зависит от быстроты возвращения диска в руку

Greek fire — знаменитый "греческий огонь", которым пугали необразованных древнеславянских и турецких воинов умные византийцы. Разбрасыватель бутылок с коктейлем Молотова. Хорошая вещь для зачистки небольших помещений с маленькими тварями типа паучков и скелетов. Старайся не наступать на горящие лужи — потом даже угольков не найдешь от нижней конечности. Редко встречается, а наполнитель — еще реже, что, увы, не делает "огнемет" самым используемым

Caduceus of Hermes — ужасные опыты с вивисекцией дали свои результаты: наконец-то удалось срастить две головы змеи с одной длинной палкой Пресмыкающиеся чувствуют себя плохо, оттого и плюются ядом (смешанным хирургом с кислотой) в любого мимо идущего прохожего (чем он живее, тем сильнее действует плевок, а вот на паучков что-то никак). Поосторожнее с жезлом, а то мало ли что случится в темном узком проулке.

Sledgehammer — здравствуй, Костя (прим. *Тамбовского Волка*). Кувалда очередного бога. Чрезвычайно неудобная, тяжелая штука для заколачивания больших гвоздей. Размах отнимает около четырех секунд, а сам удар по силе не очень, надо еще точно прицелиться. Пока я пробовал убить маленького паучка, последний в отместку успел раза

три куснуть и отравить вдобавок. Но на вкус и цвет товарищей нет, может, кому и приглянется этот молоток века высоких каменных технологий

Hand of Zeus — рука Большого Босса греческой мифологии. Сам он на помощь являться даже и не собирался, но отдать часть тела все-таки решился (наверное, у него их много в запасниках). Рука не простая, а с глазом, постоянно мигающим и глупо пялящимся на происходящие события. Действует жезл-рука очень интересно: забрасывает врага на какой-нибудь соседний остров в Средиземном море, своего рода телепортатор. Я ее нашел один раз за всю игру и не очень-то этому радовался, потому что зарядов, как обычно, максимум на троих оппонентов

Эпизод третий

Север. Год 560 после рождества Христова Средневековье

Silverclaw — небольшая деталь рыцарского обмундирования. Стальная перчатка с несколькими острыми шипами, сам прибор похож на современный кастет и действует примерно так же. Если не хочется особо тратить стрелы, а враг на редкость туп и глух, подбирайся к нему незаметно и приступай к отбиванию почек и мозгов.

Bolter — если бы мы были не в раннем Средневековье, то я имел бы полное право назвать эту игрушку высокоточным, быстро заряжающимся армейским арбалетом. А так — это просто нелепая игрушка для отстрела летающих и ползающих мышей; на первую часть уровня сойдет, а потом надо искать посильнее, потому что зомби и прочим нежитям все равно, иголкой ты в них тычешь или болтом.

Celester's barrier — если ты не представляешь себе, как выглядели гранатометы полторы тысячи лет назад, то включай сие творенье рук человеческих и испробуй на зеленых ящероподобных тварях. Сила взрыва велика, что не позволяет использовать посох под крышей дома — неминуемо лишишься трети здоровья

Sabikiis' red dragon — а это уже что-то интересненькое. Товарищи из команды разработчиков сумели соединить пробивную силу аркобаллисты и ракет типа "стингер" Для начала они уменьшили втрое размеры осадного орудия и сделали его полностью ручным (чего не скажешь о бревнах-зарядах), а потом приклеили к патронам горшочки с "греческим огнем". Убивает такой монстр любого с первого раза. Сперва пришпиливает к стенке, затем разрывает на мелкие кусочки.



Древнегреческие пейзажи.

Wyndrax's wisp — шептуны Виндракса. Дословный перевод немного странен, но вполне соответствует смыслу. Тебе вручается магический посох с кристаллом красивой формы на конце. Стоит активизировать энергию в нем, как в воздухе внезапно появляется шаровая молния голубого цвета. Она плавно передвигается над поверхностью, издавая звуки, очень похожие на загробный шепот. Время от времени из шара вылетают языки синего пламени, обжигающие врага. Стоит посох использовать в местах людных и территориально больших.

Nharre's nightmare — кошмар Сатаниста Мечта любого продвинутого адепта черной магии — это вызов какого-нибудь черта из потустороннего мира для приватной беседы. Тебе это возможность предоставляется бесплатно, в обход чтения Каббалы и Парацельса. Стоит начертать в воздухе огненную пентаграмму, как на помощь тебе явиться безногий дьявол, надкусывающий противника сверху. Сам процесс напоминает вызов Кипера из DK2. Ты стоишь в сторонке и наблюдаешь, как большой дядя уничтожает врага одной левой (челюстью)



Эпизод четвертый

Сан-Франциско. год 2030. Недалекое будущее.

Pistol — пистолет обычный, в представлении не нуждается, по силе действия схож с рукой в первом эпизоде и диском во второй. С ним ты будешь абсолютно беспомощен против местных громил, но вполне можешь почувствовать силу повелителя, воюя с крысами и решетками вентиляции. Патронов для него очень много, что вызывает чувство легкого недоумения — почему у них в тюрьме в каждой камере по две-три обоймы лежит?

Pulse Rifle — слегка усовершенствованный по форме и содержанию дробовик. Позволяет с двух выстрелов снять зарвавшегося хулигана, но при условии, что вышеозначенный индивид стоит максимально близко. Далее десяти метров можешь и не пытаться стрелять — вряд ли даже бутылку разобьешь



[illegible]

Tazerhook — замораживатель, явно украденный у господина Дюка, когда-то по Алькатрасу пробегавшего. Что удивительно (видимо, азот от времени немного испортился), замороженный продолжает жить, бегать, стрелять, но умирает от одного пистолетного патрона. Отличить жертву можно по ярко выраженному синему окрасу, таких от одного выстрела может стать несколько — верный залп поражает несколько целей

Cordite cluster — еще один многоствольный пулемет. Патроны ест в огромном количестве и недовольно выплевывает их с такой силой, что запросто валит с ног самого крутого охранника. Вот только запасных обойм не найдешь — больно хорошо запрятаны, видимо, чтобы избежать массового кровопролития

Kineticore — коплечная пушка, выстреливающая пучком плазмы сверхвысокой температуры Еще долго после попадания будет светиться раскаленный камень стены или кусок железа, нагретый до состояния плавления. Страшно представить, что делается с плотью жертвы, которой НЕ посчастливилось попасть тебе на мушку. Баллоны с горючим маленькие, надолго их не хватает, потому советую приберечь плазмотрон до встречи с боссом — там она ох как пригодится.

Metamaser — с виду эти машинки напоминают красненьких паучков, объевшихся до состояния шарика. Принцип их действия так до конца и не понятен. Точно ясно, что они несут мгновенную смерть любому проходящему мимо. Сначала поджаривают синими лазерами, а если этого не хватает, то взрываются, разнося полздания. В общем, мины с горячим взрывным характером. Чаще всего я сам на них и напарывался, когда не успевал уйти из-под обстрела. Все из-за того, что закинуть их очень далеко рукой не получается. ■



Затерянный мир



Когда ошибаются аисты...

ЧТО: GodSim * **КТО:** TopWare / Snowball / 1С * **НА КОГО:** "Война и Мир" **СКОЛЬКО:** P233, 32Mb
ВМНОГЕРОМ: А почему бы и нет? * **РАЗМЕР:** 1 CD

Основы

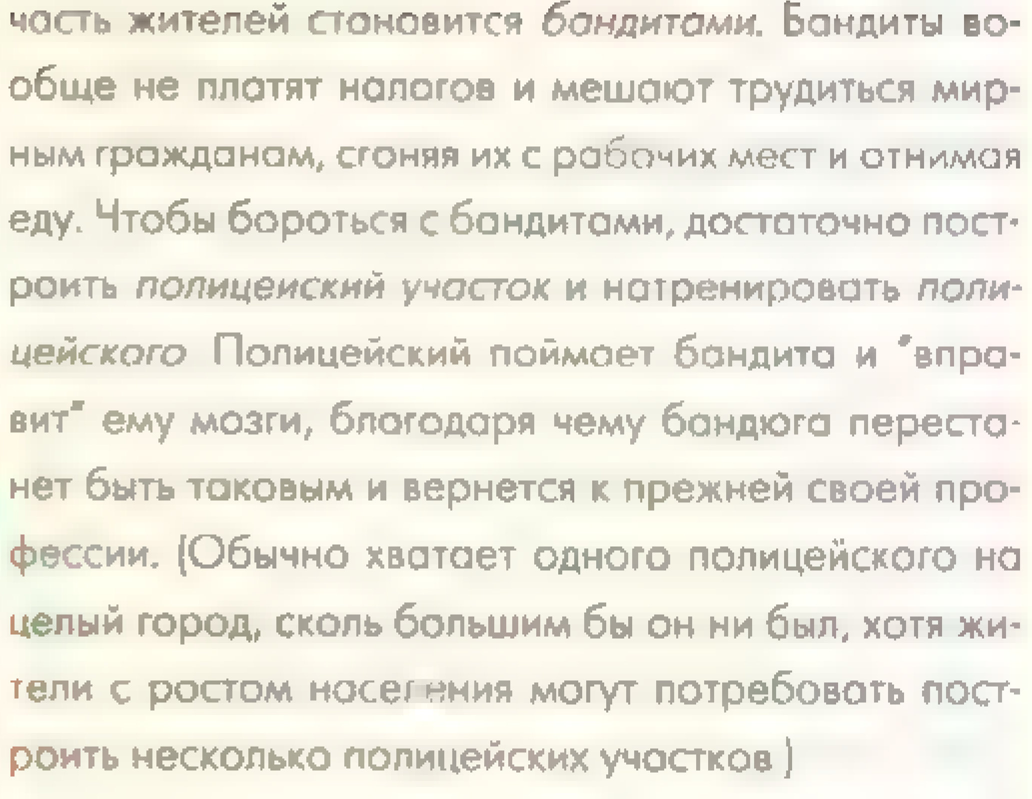
"Затерянный Мир", как и Settlers, — игрушка экономико-стратегическая с явным упором на хозяйственную деятельность. То бишь, прежде чем дело дойдет до размахивания мечами и кулаками, тебе предстоит пройти довольно длинный путь экономического развития и отстроить приличный город, начитывающий 2-3 десятка зданий. Однако, в отличие от Settlers, тебе дается полная возможность управления собственными юнитами: любого из них можно "взять за шкирку" и "ткнуть носом" в то, что ему надобно делать, если он сам недостаточно сообразителен. (А вообще-то на эту тему у нас в номере есть неплохая статья Маллеуса, который Magician в "Территории Разлома" — *прим. ред.*)

Денежный механизм

Основной ресурс в игре — **монеты**. Деньги расходуются на постоянное *содержание* зданий, а также требуются для проведения научных исследований, обучения граждан ремеслам и тренировки воинов. Кроме того, часть денег можно направлять на повышение *мотивации* своих подданных (тогда они работают быстрее). Основной источник денежных поступлений — налоги с граждан (каждый подданный приносит 7 монет в месяц). Можно также зарабатывать деньги, ведя торговлю с дружественными расами.

Мотивация

Твои подданные работают не из чистой любви к своему благодетелю и, естественно, требуют удовлетворения своих естественных и не совсем естественных потребностей. Пищу им подавай всегда, а по мере развития города начинают требовать большего: газетный киоск, цирк, храм — подробности в разделе "БЕСПОЛЕЗНЫЕ ЗДАНИЯ". Если подданным чего-то не хватает, начинает падать их *мотивация*. Сказанное означает в первую очередь отсутствие жителей в свежепостроенных домах. Также граждане начинают работать медленнее и халатнее относиться к своим обязанностям. В результате замедляется производство и строительство, а здания начинают постепенно разрушаться (теряют "хит-поинты"). Кроме того, начинает расти преступность, в результате чего часть жителей становится *бандитами*. Бандиты вообще не платят налогов и мешают трудиться мирным гражданам, сгоняя их с рабочих мест и отнимая еду. Чтобы бороться с бандитами, достаточно построить *полицейский участок* и натренировать *полицейского*. Полицейский поймает бандита и "вправит" ему мозги, благодаря чему бандюга перестанет быть таковым и вернется к прежней своей профессии. (Обычно хватает одного полицейского на целый город, сколь большим бы он ни был, хотя жители с ростом населения могут потребовать построить несколько полицейских участков.)





Чтобы повысить *мотивацию*, надо, естественно, построить то, что требуют жители (газетный киоск, храм, цирк). Кроме того, на панели ресурсов имеется рычажок, который так и называется — *мотивация*. Двигая его вправо, можно повышать уровень мотивации, однако расходуя при этом часть своих денежных средств. Этот рычажок полезно двигать и в том случае, когда в твоем городе нет проблем — всегда приятно видеть, что твои подданные крутятся быстрее. Однако это реально только на заключительной стадии игры, когда уже сделаны все (или все нужные) исследования и требуется как можно быстрее сколотить приличную армию — тогда деньги, шедшие на науку, можно перекинуть на мотивацию.

> [illegible]
>
> Сайт разработчиков: ***www.snoball.ru/mir/***.
>
> Там можно найти арты, картинки, разного рода информацию по игре плюс имеется возможность скачать демо-версию и патч.
>
> На сайте Daily Telefrag имеется также форум, специально посвященный "Затерянному Миру": ***forums.dtf.ru/mir/***. Заходите, может, встретимся

Пища

Еда — это, пожалуй, второй по важности (после монет) ресурс, которого тоже обычно не хватает. Ведь твои подданные не дураки поесть, причем поесть вдоволь. Нехватка же еды приводит к падению *мотивации*.

Самый простой способ добычи пищи — сбор ягод с *кустов*. Делают это *носильщики*. Однако ни один носильщик не будет собирать ягоды, пока ты не "ткнешь его носом" в куст. Впрочем, у носильщика хватит соображения начать собирать ягоды с рядом стоящего куста после того, как кончатся ягоды на первом. Каждый куст приносит 5 единиц еды. Ягоды медленно "регенерируют" с течением времени, так что не забывай периодически осматривать уже обобранные кусты (при этом не обязательно щелкать по кусту — наличие ягод отображается ягодками-бусинками).

В деле сбора ягод у тебя есть конкуренты — дикие животные-зверушки, начиная с кроликов и кончая жирафами и ящерами-гекторами. Все эти твари совершенно безобидны для твоих подданных, однако и они питаются ягодами. Но и это не так уж плохо, поскольку сами эти зверушки могут послужить пропитанием (каждая зверушка дает от 4 до 12 единиц еды). Забивать зверушек могут только *охотники*. Но все охотники довольно "близоруки" и начинают выслеживать добычу лишь тогда, когда она прошмыгнет под самым их носом. Поэтому охотников обычно приходится нацеливать на дичь. Хотя здесь можно использовать один трюк — выставлять охотников охранниками к ягодным кустом. Получится как в пословице — "на ловца и зверь бежит", и тогда почти отпадает надобность нацеливать охотников "вручную". Заметь также, что охотники — это единственные гражданские, обладающие оружием. И хотя они не идут ни в какое сравнение с регулярными войсками, но вполне могут отбиться от залетных "гастролеров"-охотников враждебных рас, так что рекомендуется иметь не менее 3 охотников, пока у тебя еще не появились воины-профессионалы.



[illegible]

Есть и третий способ добычи пропитания, и хорош он тем, что позволяет не зависеть от милостей матушки-природы. Но для этого надо строить специальные фермы, которые у разных рас называются по-разному. Например, эльфы могут строить *грибные фермы* и выращивать на них **грибы** (дриады — **какао**, анты — **табак**). Затем эти грибы можно перерабатывать в **еду** или **шнапс** (у дриад какао перерабатывается в **шоколад**; у антов табак — в **сигары**). Переработка грибов в еду идет совершенно бесплатно и автоматически — надо только указать на панели ресурсов "процент переработки". (Например, 75% означает, что 3 гриба из 4 идут на еду, а четвертый гриб — "запасается" под производство шнапса.) Для производства шнапса придется построить *винодельню*, в которой 2 ед. гриба + 1 ед. леса перерабатываются в 1 ед. шнапса. (Грабительский "курс", если учесть, что из 1 ед. гриба получается 2 ед. еды.) При этом

[illegible]

Здание	*Что дает*	*Кто работает*	*Цена*	*Содержание*
Жилой дом	3 носильщика	-	2 к, 5 л	5
Университет	Обучение	-	2 к, 4 л	5
Лаборатория	Технологии	Профессор	2 к, 6 л	15
Сторожевая башня	Большой радиус обзора	Разведчица	2 к, 5 л	10
Посольство	Дипломатические отношения	Дипломат	6 к, 8 л	15
Склад	+25 к запасу каждого ресурса	-	4 к, 8 л	5
Плантация какао	Какао	Садовник	4 к, 10 л	15
Таверна	Повышает мотивацию	Трактирщица	5 к, 8 л	20
Рыночная площадь	Возможность торговать	Торговец	3 к, 10 л	15
Полицейский участок	Усмиряет бандитов	Полицейский	5 к, 10 л	30
Газетный киоск	Повышает мотивацию	Корреспондентка	4 к, 10 л	30
Казарма	Воинов	-	5 к, 10 л	5
Кондитерская	1 пирожное из 2 какао + 1 лес	Пекарь	8 к, 14 л	25
Храм	Повышает мотивацию	Жрица	10 к, 15 л, 1 ж	15
Оружейный завод	1 оружие из 2 л + 1 ж	Оружейный мастер	10 к, 18 л	15
Шахта	1 железо из 2 л	Каменотес	10 к, 25 л	20
Застава	Расширяет границы владений	-	8 к, 10 л	20
Банк	Повышает прибыль с торговли	Профессор	12 к, 16 л, 5 ж	50
Жилой комплекс	9 носильщиков	-	4 к, 10 л, 3 ж	7
Театр	Повышает мотивацию	Актриса	20 к, 25 л	50
Оружейная мастерская	Катапульты и пушки	-	15 к, 20 л, 8 ж	10
Лаборатория алхимика	Алхимиков	-	10 к, 15 л, 25 ж	10
Библиотека	Ускоряет исследования	Профессор	20 к, 22 л	50
Крепость	Расширяет границы владений	-	15 к, 20 л, 3 ж	30



шнапс формально не считается "едой", но его наличие необходимо для повышения мотивации жителей.

Мэрия — сердце города

В буквальном смысле этого слова. Разрушение *мэрии* или гибель сидящего в ней *основателя* города обычно означает автоматический проигрыш. Мэрия также несет на себе функцию склада: в ней может храниться до 25 единиц каждого ресурса. (Но можно строить и обычные *склады*, каждый из которых увеличивает максимальный предел хранения каждого ресурса на 25 единиц.)

В большинстве случаев тебе дается возможность обучить в университете *основателя* города. С его помощью можно основать второй город в любом приглянувшемся месте. Сделай это как можно раньше. Преимущество "расщепления" ты почувствуешь сразу. Можно даже и не развивать как следует второй город, превратив его в "денежный придаток". Но можно сделать и специализацию городов: пусть, например, один город ориентирован на производство вооружения (это длинная дорогостоящая цепочка), а второй в это время будет добывать необходимые ресурсы. Кстати, ресурсы, попадающие в один склад, автоматически доступны из другой дистрибьюторской точки того же города, так что обслуживать потребности мегаполисов становится очень удобно.

Строительство

Все строительство ведет *архитектор*, а помогают ему *носильщики*, своевременно поднося необходимые материалы — **лес** и **камень** (для некоторых "крутых" зданий требуется также **железо** или более редкие ресурсы вроде **оружия**). Носильщики — сообразительные ребята: если кто из них бездельничал, то сразу после призыва "Строительство здания началось" он тут же пойдет на *склад* или в *мэрию* за необходимыми материалами. При этом носильщики, занятые сбором грибов или ягод, бросят свое, как им кажется, бесполезное занятие. Но если "свободных рук" не было (например, ты дал всем носильщикам задание строить другое здание), тогда тебе придется "вручную" указать дюжим молодцам на более приоритетную задачу. Можно иметь двух и более архитекторов, и тогда они будут работать быстрее над одним зданием или вести параллельное строительство. Но, как показывает опыт, поначалу вполне хватает и одного архитектора. Позже, когда придется строить несколько зданий одновременно, например, для производственной цепочки, два строителя будут более чем нужны. Тем паче, что как только носильщики отнесут все необходимое к одной стройке, они займутся доставкой материалов для следующей.



Строить здания можно лишь в пределах черты города, определяемой удаленностью от *мэрии* (шахты — исключение, их можно ставить и за пределами города). Границу города можно отодвигать все дальше с помощью *застав* и *крепостей*.

Ремонтирует поврежденные здания тоже архитектор, а материалы подносят все те же носильщики. Для ремонта зданий имеется специальная кнопочка на их панели. Рядом находится кнопочка, позволяющая снести здание. (Иногда это бывает полезно: например, чтобы заменить здание более совершенным или расчистить место.) На месте снесенного здания остается куча камней, которая автоматически растаскивается носильщиками. Камней там ровно столько, сколько было затрачено на строительство (израсходованные единицы леса и железа попросту исчезают). Учитывая, что камень — единственный невосполнимый ресурс, то в огромных городах иногда приходится сносить здание в угоду более совершенной постройке.

Обучение

Но мало построить здание — необходимо еще обеспечить его рабочей силой (иначе здание не будет функционировать). Например, для работы таверны требуется трактирщик, в храме нужен жрец и т.п. (Хотя часть зданий обходится без рабо-

The Settlers знают все. Первая часть этой игрушки появилось еще до бума в жанре RTS, который обычно связывают с выходом Command & Conquer (первые Settlers назывались SerfCity, и сейчас вы уже вряд ли найдете игру в магазинах — *прим. ред.*). Settlers — самобытная стратегия, основной упор в которой делается на экономическое развитие; вторая отличительная черта — юнитами невозможно управлять напрямую, указывая каждому, что ему делать. Впрочем, в третьей части, а также готовящейся к выходу этой осенью и S4, прямое управление частично имеет место быть. Вот эта вторая черта игры многих раздражала, и не так давно появился "модернизированный вариант" "Сетлеров" под названием Knight & Merchants ("Война и Мир" в русской локализации "Снообола"). В нем уже можно было непосредственно командовать войсками. Что же, логично было бы сделать следующий шаг и дать игроку возможность управлять вообще всеми юнитами. Что и было сделано в Die Volker ("Народы") — игрушке, разработанной опять же немецкой фирмой (на этот раз — NEO Software). Идея, как и ее реализация, оказалась настолько удачной, что ее тут же перевели на английский язык и издали под названием Alien Nations. А чем мы хуже? Вот и Snowball сделал русский вариант игры под названием "Затерянный Мир". Правильно, в принципе, сделал — игрушка неплохая получилась, на 8,6 по рейтингу "Мании".

В четвертой миссии за эльфов требуется построить три *заставы*, а не три *сторожевых башни*, как сказано в тексте. Просто учти это. Особые эстеты могут скачать патч по адресу ***www.snoball.ru/mir/mir_patch01.zip***, исправляющий эту опечатку (и только)

чей силы: это университет, склад, застава, крепость, казарма, звероферма и магическая башня.) Всем ремеслам обучают в *университете* — надо лишь войти в университет и выбрать соответствующую специальность. После этого из твоей казны вычитается плата за обучение (обычно в пределах 40-100 монет), а в качестве ученика пойдет ближайший свободный носильщик. Если свободных носильщиков не окажется, тогда придется отправить ученика "вручную" (кстати, это не обязательно должен быть носильщик, можно, например, переквалифицировать лесоруба в каменотеса). Если вдруг кончился камень и носильщики не нужны вообще, можно их загнать в университет, а позже переквалифицировать в кого-нибудь полезного. То же касается и других зданий, требующих под нужды производство свободного юнита

Теперь сакраментальный вопрос — а откуда же берутся носильщики? А вот здесь аисты как бы ни при чем: каждый новый *жилой дом* дает трех новых носильщиков (в зависимости от мотивации на момент постройки сразу же заселяется один носильщик, а спустя некоторое время появляются еще два). А *жилой комплекс* обеспечивает пристанище сразу 9 носильщикам Строительство жилого комплекса явно выгоднее строительства обычных домов, так как его содержание обходится на 8 монет дешевле, чем содержание трех домов, вмещающих тех же 9 жителей (не говоря уж об экономии места) Только надо еще добраться до возможности строить жилой комплекс и раздобыть немного железа, так что комплексы обычно доступны лишь к концу миссии

Почти любое здание можно "отключить" на время: для этого достаточно вывести из него работника (на панели здания имеется специальная кнопочка). Это бывает полезно при дефиците денежных средств. Например, если ты изучил все доступные технологии, то можно вывести профессоров (кстати, экономия на учениках — потом его можно перекинуть в *банк*) из лаборатории и библиотеки, тем самым лишив их госбюджета и сэкономив 15+50=65 монет



Совершенно необходимые специальности, требующиеся на протяжении всей игры, — это *лесоруб* и *каменотес*, поставляющие тебе необходимые строительные материалы. Только и тому, и другому требуется указывать место их работы

Исследования

С самого начала игры тебе обычно доступны только 3-4 типа здания. Все остальное требуется

Здание	*Что дает*	*Кто работает*	*Цена*	*Содержание*
Жилой дом	3 носильщика		2 л, 5 к	5
Университет	Обучение		2 л, 4 к	5
Лаборатория	Технологии	Профессор	2 л, 6 к	15
Сторожевая башня	Большой радиус обзора	Разведчик	2 л, 5 к	10
Посольство	Дипломатические отношения	Дипломат	6 л, 8 к	15
Склад	+25 к запасу каждого ресурса	-	4 л, 8 к	5
Грибная ферма	Грибы	плантатор	4 л, 10 к	15
Таверна	Повышает мотивацию	Трактирщик	5 л, 8 к	20
Рыночная площадь	Возможность торговать	Торговец	3 л, 10 к	15
Полицейский участок	Усмиряет бандитов	Полицейский	5 л, 10 к	30
Газетный киоск	Повышает мотивацию	Корреспондент	4 л, 10 к	30
Казарма	Воинов	-	5 л, 10 к	5
Винодельня	1 шнапс из 2 грибов + 1 лес	Винодел	8 л, 14 к	25
Храм	Повышает мотивацию	Жрец	10 л, 15 к, 1 ж	15
Кузница	1 оружие из 2 л + 1 ж	Оружейный мастер	10 л, 18 к	15
Шахта	1 железо из 2 л	Каменотес	10 л, 25 к	20
Застава	Расширяет границы владений	-	8 л, 10 к	20
Банк	Повышает прибыль с торговли	Профессор	12 л, 16 к, 5 ж	50
Жилой комплекс	9 носильщиков	-	4 л, 10 к, 3 ж	7
Цирк	Повышает мотивацию	Дрессировщик	20 л, 25 к	50
Звероферма	Воинов-животных	-	15 л, 20 к, 8 ж	10
Магическая башня	Чародеев	-	10 л, 15 к, 25 ж	10
Библиотека	Ускоряет исследования	Профессор	20 л, 22 к	50
Крепость	Расширяет границы владений	-	15 л, 20 к, 3 ж	30



исследовать. Для этого надо построить *лабораторию* и направить в нее профессора. Затем выбрать нужную науку/технологию, а на панели ресурсов указать процент денежных отчислений, идущих на исследования (с помощью движка *исследования* прямо под уже известным тебе движком *мотивация*). Названия технологий говорят сами за себя, к тому же под ними появляется необходимое объяснение. Например, "посольство" дает возможность строить посольство, "храм" — храм, и т.п. При этом тебе автоматически становится доступна соответствующая специальность, требующаяся для работы в здании (в посольстве — дипломат, в храме — жрец)

Позже тебе становится доступной *библиотека*, позволяющая существенно ускорить оставшиеся исследование. Только учти, что содержание библиотеки обходится в кругленькую сумму: 50 монет, как-никак

"Бесполезные" здания

По мере роста города начинают расти и запросы его жителей, так что требуется строить все больше "бесполезных" зданий "Бесполезны" они в том смысле, что не дают никаких новых ресурсов, технологий, возможностей или прочих "бонусов". Эти здания нужны лишь для поддержания *мотивировки* жителей на должном уровне

С первой такой проблемой ты столкнешься, когда число жителей достигнет 15 особей. Тогда от тебя потребуют построить *таверну*. Затем вскоре понадобятся *газетный киоск* и *полицейский участок*. Потом — "фирменное блюдо" расы Например, эльфы потребуют шнапса. Немного погодя — *храм*, а под занавес — *цирк/театр/арена* (для эльфов/дриад/антов). Хотя храм — не совсем бесполезное здание, так как *жрец* может лечить раненых При этом надо учесть, что каждое здание обеспечивает лишь определенное число жителей. Поэтому примерно одновременно с храмом подданные потребуют и вторую таверну

Дипломатия

Изначально все расы находятся в нейтральных отношениях. Если кто-то на кого-то напал, это означает автоматическое объявление войны. Прекратить же враждебные действия можно с помощью дипломатических отношений, заключив *перемирие* или *мир*. Чтобы сделать это, необходимо построить *посольство* и обучить *дипломата*. Затем надо вызвать панель посольства, отметить необходимый договор и щелкнуть по кнопке "заключить договор". После этого дипломат выйдет из твоего посольства и направится прямо в посольство нужной расы. Там и решится судьба предложения — могут как согласиться, так и отказать. Впрочем, если у другой расы нет своего посольства, то установить с ними какие-либо отношения, кроме тех, что были по умолчанию, не удастся.



Торговля

Мирное сосуществование полезно еще и тем, что позволяет вести торговлю между расами При этом у тебя появляется прекрасное возможность "спихивать" конкурентам то, чего у тебя и так завались (как правило, это лес), и получать за это деньги. Для ведения торговли необходимо построить *рыночную площадь* и натренировать *торговца*. Затем надо открыть панель рынка и указать то, что ты хочешь продавать, равно как и минимальную продажную цену и минимальное количество товара, которое всегда должно оставаться на твоем складе (и то же самое по отношению к покупкам, если хочешь что-то приобрести). После этого можешь отправлять торговца на рынок конкурента, и торговля завертится, если вы сойдетесь в цене (цены конкурента ты всегда можешь посмотреть, если у тебя заключен с ним *мир* — для этого достаточно щелкнуть по его рынку). Для увеличения прибыли с торговли можно построить *банк*, однако его содержание обходится в 50 монет, так что банк окупает себя лишь при приличном торговом обороте. С другой стороны, банк в любом случае приносит деньги и без торговли — после его постройки ты получаешь бонус к общей прибыли в 50 монет плюс в зависимости от жителей увеличатся налоги

Вообще говоря, не стоит надеяться на торговлю как на солидный источник поступления капитала, тем более что дипломатические связи — вещь довольно хрупкая. Единственное дело, где торговля может гарантированно помочь, — это межрасовые отношения, если у тебя есть несколько городов Тогда с помощью рыночных площадей можно легко перебрасывать ресурсы туда, где их не хватает

Добываем руду

На заключительной стадии игры тебе никак не обойтись без **железа**. Оно нужно для строительства ряда "крутых" зданий: *храма, банка, жилого комплекса, зверофермы* и *крепости*. Кроме того, железо требуется для производства **оружия**, совершенно необходимого для тренировки хотя бы

От редактора: не забудьте заглянуть в "Мозговой штурм" — сегодня помимо прочего там есть и конкурс по "Затерянному миру". Призов — море! Вопросы — от самых легких до конкретно сложных. Некоторые ответы можно найти в Интернете, некоторые — в самой игре. Где-то понадобится смекалка, где-то — точные (и даже математические) знания. В любом случае мне остается лишь пожелать вам удачи

Не секрет, что анты — самая сильная в боевом отношении раса. Поэтому "бесконечную игру" можно выиграть с помощью "жучиного раша": как можно быстрее натренируй трех охотников и иди крушить дриад и эльфов. С этой тактикой бороться довольно сложно, так что не грех ее попробовать и в многопользовательской игре.

мало-мальски приличных воинов (без **оружия** вся твоя боевая рать будет состоять только из лучников и охотников).

Прежде всего необходимо изучить *металлургию*. Это даст возможность ставить *шахты*. Шахты могут строиться лишь в горах — это характерные возвышенности серо-белого цвета. При этом шахта может располагаться и за пределами города (это единственное здание, которое может строиться за пределами городской черты). Для работы шахты необходим *каменотес*. Шахта добывает 1 ед. железа с помощью 2 ед. леса, который автоматически подносится свободными носильщиками (фактически получается, что шахта — это то место, где из 2 ед. леса делается 1 ед. железа). Удобно ставить *склад* рядом с шахтой — таким образом оборот "дерево — туда, железо — оттуда" существенно повысится.

Расширяем владения

Уже с самого начала игры тебе доступны *сторожевые башни*. Башни не обладают никаким оружием, и единственное их назначение — обеспечивать большой радиус обзора (что полезно хотя бы для выслеживания диких животных). Однако башни сами по себе "слепы", а чтобы они "прозрели", требуется *разведчик*. Разведчик также очень полезен в "мобильном состоянии" для вскрытия карты, так как обладает самой большой дальностью видения.



Однако отодвигать городскую черту (в буквальном смысле этого слова — черта обозначается такими мелкими "столбиками" цвета твоей расы) можно лишь с помощью *застав* и *крепостей*. Кроме того, в заставе могут засесть два, а в крепости — три лучника и поливать огнем находящегося рядом противника. Враг же может добраться до лучников только после того, как разрушит саму заставу/крепость, так что фактическая "прочность" засевших лучников многократно усиливается. Крепости и заставы автоматически отодвигают городскую черту, независимо от того, находятся в них лучники или нет. Если ты столкнулся с жесткой нехваткой денег, можно, в крайнем случае, разрушить заставу/крепость и тем самым "вызволить" +20/30 монет, ранее шедших на их содержание. Городская черта при этом сдвинется на прежнее

Здание	*Что дает*	*Кто работает*	*Цена*	*Содержание*
Жилой дом	3 носильщика		3 л, 4 к	5
Университет	Обучение	-	3 л, 3 к	5
Лаборатория	Технологии	Профессор	3 л, 5 к	15
Сторожевая башня	Большой радиус обзора	Разведчик	3 л, 4 к	10
Посольство	Дипломатические отношения	Дипломат	7 л, 7 к	15
Склад	+25 к запасу каждого ресурса	-	6 л, 6 к	5
Табачная плантация	Табак	Плантатор	7 л, 7 к	15
Диванная	Повышает мотивацию	Распорядитель	8 л, 5 к	20
Рыночная площадь	Возможность торговать	Торговец	5 л, 7 к	15
Полицейский участок	Усмиряет бандитов	Полицейский	8 л, 7 к	30
Нора новостей	Повышает мотивацию	Глашатай	6 л, 8 к	30
Казарма	Воинов	-	7 л, 8 к	5
Сигарная	1 пирожное из 2 какао + 1 лес	Табачных дел мастер	10 л, 12 к	25
Храм	Повышает мотивацию	Жрец	10 л, 15 к, 1 ж	15
Оружейный завод	1 оружие из 2 л + 1 ж	Кузнец	15 л, 13 к	15
Шахта	1 железо из 2 л	Каменотес	20 л, 15 к	20
Застава	Расширяет границы владений	-	9 л, 9 к	20
Банк	Повышает прибыль с торговли	Профессор	12 л, 16 к, 5 ж	50
Жилой комплекс	9 носильщиков	-	7 л, 7 к, 3 ж	7
Арена	Повышает мотивацию	Гладиатор	20 л, 25 к	50
Ферма Морро	Зверо-воинов	-	18 л, 17 к, 8 ж	10
Алтарь	Заклинателей	-	12 л, 13 к, 25 ж	10
Нора премудрости	Ускоряет исследования	Профессор	22 л, 20 к	50
Крепость	Расширяет границы владений	-	15 л, 20 к, 3 ж	30



место, но все оказавшиеся вне города здания будут по-прежнему работать

Идем воевать

С самого начала игры тебе доступен *охотник*, который на худой конец может сойти за воина (все прочие гражданские вообще не обладают никаким оружием). Но это несерьезно. Для более солидных боевых действий требуется хотя бы *казарма*. Самый простой воин, которого можно там натренировать, это *лучник* (у антов он называется *пиротехником*). Лучники хороши и тем, что их можно посадить в заставу или крепость, откуда они будут поливать неприятеля огнем, оставаясь под защитой толстых стен. Это уже кое-что, но все равно пока не очень солидно

Чтобы всласть повоевать, требуется дополнительный ресурс — **оружие**, без которого невозможно натренировать солидных воинов (для тренировки лучников требуется только лес, не считая денег, разумеется). Так что здесь придется развернуть производственную цепочку: сначала поставить шахту, чтобы добывать **железо**, из которого затем в *кузницах* будет делаться **оружие** (заметим в скобках, что у дриад и антов кузница называется *оружейным заводом*). Без солидной экономической базы здесь не обойтись

Но вернемся к нашим баранам, в смысле, к воинам. Кроме лучников в казармах можно тренировать еще *мечников*, улучшенных мечников (*молотобоец / мастер меча / берсерк*) и диверсантов (*эльф-007 / дриада-008 / ант-714*). С мечниками, как и с улучшенным их вариантом, все понятно: эти ребята круты в ближнем бою, а вот диверсанты могут подрывать вражеские здания (если, конечно, доберутся, потому как сами весьма хилы, отстреливаются зоркими лучниками на раз). Кроме того, дриады могут тренировать в казармах *арбалетчиц* — их аналога нет у других рас (с балансом, качеством и количеством все в порядке: все расы, как будет видно из дальнейшего, имеют по 9 типов воинов)

Помимо казарм, есть еще два здания, производящие воинов. Первое из них — "магическое здание" (*магическая башня / лаборатория алхимика / алтарь*). Производит оно "магов", которые тоже по-разному называются: *чародей / алхимик / заклинатель*, но суть дела от этого не меняется. Все эти "маги" пуляются чем-то типа "файерболов" и весьма уязвимы в ближнем бою. Есть и "улучшенный вариант магов": *великий чародей / магистр алхимии / богомол*.

Особенно ярко расовые различия проявляются в третьем здании У эльфов и антов это *зверoферма* (правда, у антов она называется *фермой Морро*), а у дриад — *оружейный завод*. Эльфы и анты производят примерно равноценных зверей: по 2 крутых воина ближнего боя (эльфы — *драбодук* и *кокодрил*, анты — *шпитпак* и *страж*) и по взрывателю-камикадзе (*эксплодус* и *гарак-будук*, соответственно), который, подрываясь сам, поражает все юниты вокруг себя У дриад вместо звероферм есть *оружейная мастерская*, в которой производятся *катапульты* и *пушки* (комментарии излишни). Таким образом, дриады опасны на расстоянии и теряют свои преимущества в ближнем бою. Только дриад еще нужно догнать — они самые быстроногие из всех рас

С чего начать?

Как правило, ты начинаешь игру с одним архитектором и двумя носильщиками, обладая лишь дюжиной единиц леса и камня. И здесь можно указать оптимальный путь старта. Укажем его для расы эльфов (для остальных рас план чуть-чуть модифицируется, так как дриадам, например, требуется больше леса)

Сначала надо построить жилой дом, что сразу же даст тебе еще 1 носильщика (два других прибудут чуть позже). Затем сразу же строй университет и обучи в нем каменотеса. Направь каменотеса на добычу камня, так как для строительства лаборатории будет не хватать несколько единиц этого ресурса. Пусть тем временем все носильщики занимаются сбором ягод. Как только камня будет достаточно, строй лабораторию, сразу же переведя почти всех носильщиков в подручные архитектора Одного носильщика направь в университет и сделай из него профессора. Направь профессора в лабораторию и изучи лесное дело. (Пусть тем временем все свободные носильщики собирают ягоды.) Обучи лесоруба и направь его на добычу леса. Тем временем изучай охоту. Как только будет достаточно ресурсов, строй второй жилой дом Обучи охотника и направь его на охоту

Далее не все так однозначно. В твоих ближайших планах — обучить еще двух охотников (необходимо для защиты города от ранних атак охотниками противника) и одного каменотеса (так как камня обычно требуется вдвое больше, чем леса). Как можно быстрее изучи земледелие, чтобы построить ферму и перестать зависеть от милостей природы в сфере пропитания. Дальнейшая стратегия еще более туманно. Здесь можно посоветовать действовать так. Ориентируйся на строительство жилых домов, поскольку это сразу и непосредственно дает лишние рабочие руки и добавляет 3*7-5=16 монет дохода как минимум Делай это до тех пор, пока жители не потребуют очередное "бесполезное" здание. Здесь остановись и постарайся как можно быстрее достичь нужных технологий, пока есть деньги, и построить требуемое. Затем снова принимайся за жилые дома и т.д. Только не забывай при этом вскрывать карту с помощью разведчиков и корректировать свои планы согласно уровню развития и предполагаемым замыслом противника ■





The Longest Journey

Тринадцатый Хранитель

R&S: Вердикт

ЧТО: Adventure **КТО:** FunCom/Empire Interactive **НА КОГО:** The Broken Sword **СКОЛЬКО:** P-200, 32 Mb **ВМНОГЕРОМ:** Не-а **РАЗМЕР:** 4 CD

Параллельно существуют два мира Старк и Аркадия. Мир магии и мир науки. И их спокойное сосуществование зависит от великого Равновесия. Равновесия между Хаосом и Порядком. По шесть хранителей на каждый мир. И вот случилось ужасное. Двенадцатый Хранитель Равновесия покинул свою башню. Никто не смотрит за Равновесием. Чтобы сохранить гармонию, нужен человек, способный при необходимости переходить из мира в мир. Нужен тринадцатый Хранитель. Но такие люди рождаются раз в несколько сотен лет. Миры катятся к катастрофе..

Заснула как-то раз девочка по имени Эйприл Райян в собственной кроватке, а проснулась черт знает где и видит: скалы вокруг, заросли непонятные, деревья хмурые. Страшно. Боязно. Но делать-то надо что-нибудь





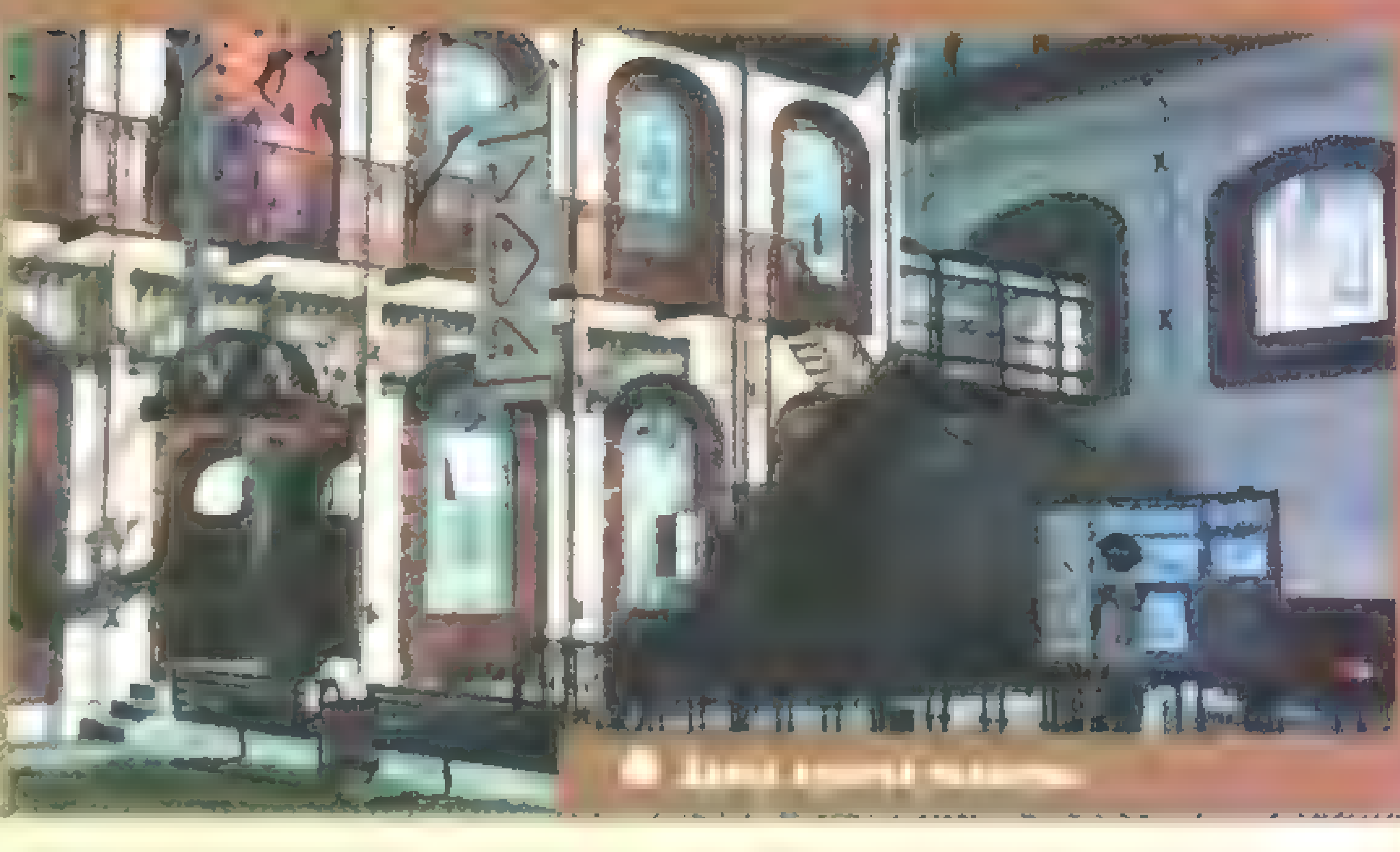
Путешествие начиналось

Развернись и подойди (двойной щелчок левой кнопкой мыши позволит сделать это значительно быстрее) к засохшему дереву. Посмотри (щелкни один раз левой кнопкой, когда курсор превращается в голубой факел, и выбери изображение глаза на появившемся меню) на гнездо, из которого выкатилось гигантское яйцо. Пройди до конца направо, к водопаду, и отломи у дерева сухую раздваивающуюся ветку. Поговори со злым духом засохшего дерева. Оказывается, произошла небольшая катастрофа и весь вопрос сейчас заключен в том, где взять воды. Ха, да вот же она, вода, рядом. Подойди к гнезду и возьми кусок скорлупы Вернись к водопаду, воткни (щелкни один раз правой кнопкой, щелкни левой кнопкой по выбранной вещи и нажми на руку) около него ветку в землю и положи сверху скорлупу. Получился небольшой акведук. Поговори еще раз с духом дерева. Ох, они заняты — они пьют воду. Ну, пейте на здоровье, не подавитесь. Тут и без вас есть с кем поговорить. Громадная светящаяся птица прилетела на гнездо и так ненавязчиво сказала, что она твоя мать... Брр... А тебе надо спасать мир, так как ты владеешь искусством перехода, а мамашка тебе поможет в некоторых трудных делах, но с самой главной проблемой придется справляться самостоятельно... Короче, прыгай в пропасть подальше от этого бреда

Часть первая, охмурительная

Подойди к ночному столику и забери фотографию и дневник. Полистай дневник и вытащи листок с записями о работе в кафе. Прочитай дневник, это очень интересное сборище мыслей. Подойди к окну и открой шкаф. Из коробки слева внизу достань игрушечную обезьянку. Посмотри на нее поближе и вырви ей глазик! Теперь открой окно и посмотри вниз. Возьми бельевую веревку, болтающуюся справа. Ну и ручки-крючки у тебя — веревка упала в реку. Отойди от окна и через дверь выйди в коридор. Поговори со своим соседом и постарайся от него поскорее отделаться. Скажи Заку, что ты его с детства ненавидишь. В темном углу справа стоит цветок. Сорви с него листик

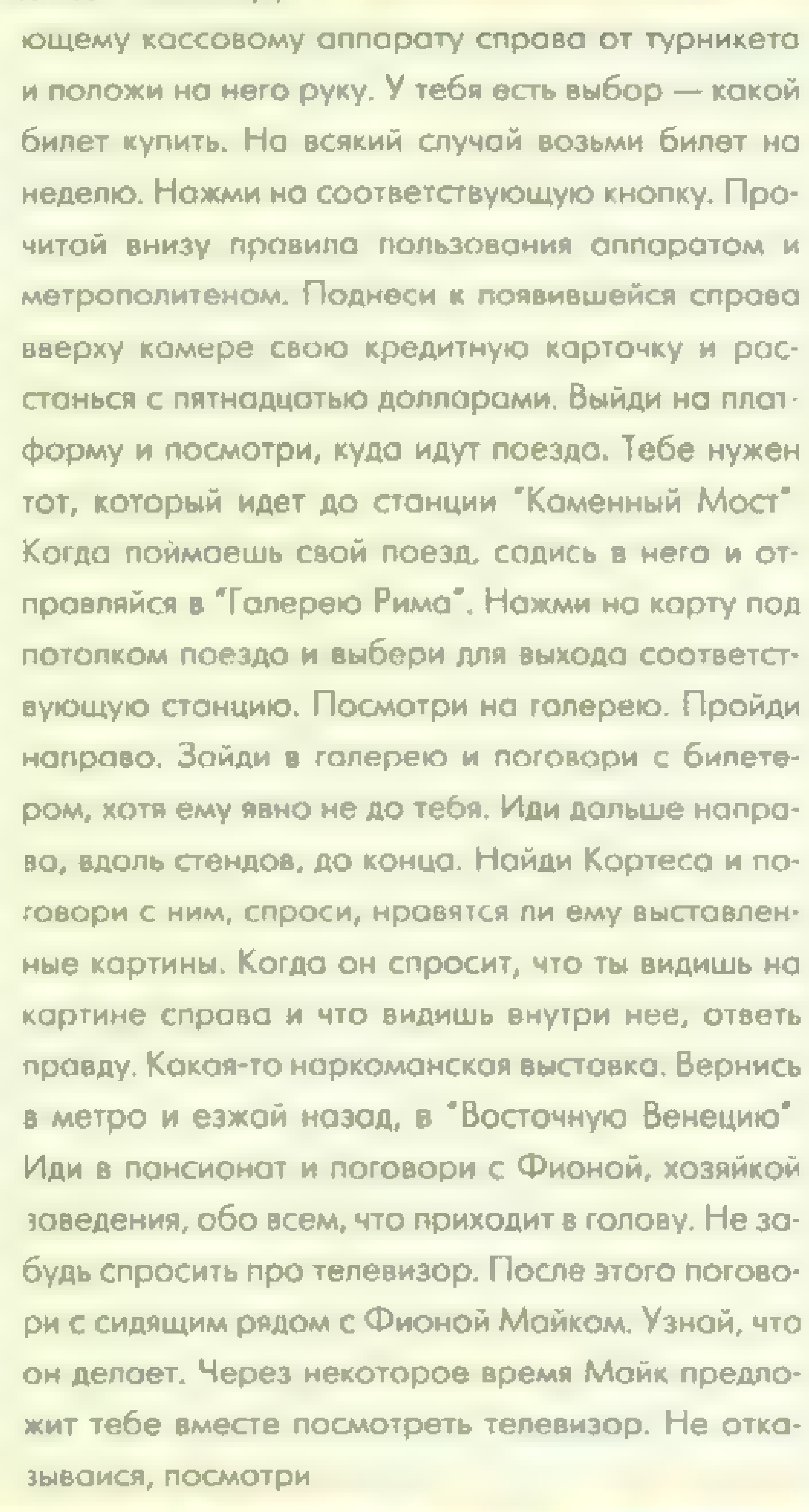
Спустись на первый этаж. Посмотри на доску объявлений, найди небольшой розовый листок, приколотый кнопкой, возьми и прочитай его. Кнопку оставь себе, пригодится. Если ты потеряла золотое кольцо, ищи его под диваном. Отдай записку девушке, сидящей на диване, спроси ее, что она об этом думает и где кольцо. Расскажи, что написано на кольце, и девушка отдаст его. Поблагодари и скажи, что кольцо тебе очень дорого. Возьми со стола спички. Выйди на улицу через левую дверь. Поговори с парнем, сидящим на скамейке, и иди дальше по мостику (нажми кнопку X — и на экране появятся все пути, по которым можно пойти). Через улицу, ведущую к подземке, пройди к академии. Войди в дверь института и посмотри, что рисует парень. Забери из мусорный корзины желтую резиновую перчатку с дыркой. Поднимись по ступенькам справа и возьми палитру и кисть Нарисуй что-нибудь на холсте. В этот момент к тебе поднимется подруга Поговори с ней. Скажи, что времени нет для болтовни. Оказывается, тебя хочет видеть какой-то парень по имени Кортес. И место для встречи он выбрал достаточно любопытное: там, где дети видят свои мечты. Ты что-нибудь поняла? Положи краски и палитру на место и помой руки. Спустись вниз и мимо моста пройди в кафе. Обрати внимание на странную дверь слева и попробуй ее открыть. А, она никогда не открывается... Ну что ж, как-нибудь в следующий раз. Зайди внутрь кафе и поговори с барменом Чарли Спроси его про Кортеса и про странное место встречи, которое он предложил. Жаль, но ничего ценного Чарли сказать в ответ не смог. Возьми из подставки перед тобой несколько сладких конфеток. Пройди дальше в кафе и поболтай со Стэнли, хозяином кафе. Это смешной и очень жадный тол-



стяк, сидящий за стойкой. Потребуй у него зарплату за последние полгода и скажи, что увольняешься, если он сейчас же не расплатится. Он скажет, что ты вообще ничего не делала. ОК. Покажи ему лист с записями о твоей работе. Толстяк не захочет отпускать тебя и раскошелится. Потом он начнет жаловаться, что некому работать, и предложит тебе выйти в ночную смену. Откажись, сославшись на дела, хотя можешь и согласиться

Существующего положения дел это не изменит. Подойди к плакату в правом углу бара и взгляни на него. Выставка картин в художественной галерее приглашает всех желающих. Открытие состоится сегодня. ...Дети видят свои мечты... Кажется, это то, что нужно. Оторви пригласительный билет в правом нижнем углу и рассмотри его. Прочитай адрес галереи. Чтобы попасть в галерею, нужно ехать на метро. Определенно, надо туда съездить, но чуть позже. Подойди к столу в центре зала и позаимствуй кусочек белого хлеба. Вернись в пансионат и обойди дом слева. Ты увидишь странную машину. Посмотри на нее поближе. Судя по всему, это какой-то аппарат для контроля за напором воды. Достань золотое кольцо, присоедини его к двум оборванным проводам, висящим в правом верхнем углу. В правом нижнем углу заработают тумблеры. Их нужно повернуть так, чтобы из пластин, которые двигаются, внизу образовалась сплошная замкнутая цепь. Поверни правый от тебя тумблер один раз, левый тумблер поверни два раза, правый тумблер поверни два раза, левый — один раз, правый — три раза. Ну вот, агрегат заработал. Поверни кран на баллоне слева вверху поверни большое колесо слева. Забери специальные щипцы, зажимающие трубу. Вернись в свою комнату (не забудь забрать золотое кольцо) и еще раз посмотри в окно. Покроши хлеб на голубой круг внизу. Чайка сразу слетит вниз и начнет клевать его. Из-за своей птичьей глупости она проткнет резину. Вся конструкция, державшаяся на голубом надувном утенке, утонет. Потяни цепь справа и достань бельевую веревку

Выйди на улицу и иди на мост. Вот изо всех своих последних сдувающихся сил по реке внизу про-



плыл голубой утенок. Интересно куда? Он тебе очень нужен. Иди к кафе. А вот и он! Подними утенка с мусорной решетки и рассмотри его повнимательней. Отдери кусок пластыря, закрывающий дырку. Теперь спустись в метро. Подойди к сканирующему кассовому аппарату справа от турникета и положи на него руку. У тебя есть выбор — какой билет купить. На всякий случай возьми билет на неделю. Нажми на соответствующую кнопку. Прочитай внизу правила пользования аппаратом и метрополитеном. Поднеси к появившейся справа вверху камере свою кредитную карточку и расстанься с пятнадцатью долларами. Выйди на платформу и посмотри, куда идут поезда. Тебе нужен тот, который идет до станции "Каменный Мост" Когда поймаешь свой поезд, садись в него и отправляйся в "Галерею Рима". Нажми на карту под потолком поезда и выбери для выхода соответствующую станцию. Посмотри на галерею. Пройди направо. Зайди в галерею и поговори с билетером, хотя ему явно не до тебя. Иди дальше направо, вдоль стендов, до конца. Найди Кортеса и поговори с ним, спроси, нравятся ли ему выставленные картины. Когда он спросит, что ты видишь на картине справа и что видишь внутри нее, ответь правду. Какая-то наркоманская выставка. Вернись в метро и езжай назад, в "Восточную Венецию" Иди в пансионат и поговори с Фионой, хозяйкой заведения, обо всем, что приходит в голову. Не забудь спросить про телевизор. После этого поговори с сидящим рядом с Фионой Майком. Узнай, что он делает. Через некоторое время Майк предложит тебе вместе посмотреть телевизор. Не отказывайся, посмотри



Часть вторая, познавательная

Спустись на первый этаж и еще раз поговори с Фионой. Спроси, не видела ли она Кортеса и где он может быть. Ага, твой противный сосед Зак может знать. Почему приходится общаться с этим гаденышем? Ну что ж, поднимись наверх и постучи в его дверь. Когда Зак перестанет выпендриваться, спроси его, где Кортес. Еще раз спроси, где конкретно может быть Кортес. В театре... Хм, а где это? А, понятно, налево, направо и, не доходя, упрешься. И на том спасибо. Прощайся с Заком поскорее, спускайся на улицу и иди в подземку. Посмотри на рельсы слева. По какой-то причине там все время что-то искрит. Посмотри внимательно вниз. Ага, там застрял очень полезный ключик. Надо достать его так, чтобы тебя не стукнуло током В инвентаре посмотри на голубого утенка и надуй его. Некоторое время даже с дыркой он способен сохранять свою утиную форму. Воткни утенка между ручек щипцов, привяжи к этому сооружению веревку. Опусти щипцы на ключ так, чтобы захват оказался как раз над ключом, и подожди, пока утенок сдуется. Щипцы сожмутся. Теперь тяни Bingo! Ключик у тебя в кармане Сядь в поезд и езжай до круга метро. Поднимись на улицу и поверни направо. Пройди по улице вниз и направо. Вот и кинотеатр. В нем крутят фильмы столетней давности — "Касабланку", например. Отодвинь в сторону урну. Бе-е-е-е, под ней находится какая-то зеленая дымящаяся гадость. Возьми несколько конфет и искупай их в этой лужице. Поговори с мужиком, похожим на Богарта, который стоит около фонарного столба. Это бедный несчастный полицейский. Он выслеживает очень опасного преступника. И он очень хочет чего-нибудь скушать, например — конфеток. Дай ему те, которые похуже. Сейчас он начнет хвататься за живот, потом — сгибаться пополам... Потом... В общем, когда мужик соберется испортить мостовую твоими сладкими конфетами, его прогонит дворник. Затем он вернется и скажет, что тот сумасшедший тип потерял свою дурацкую шляпу. Иди налево, до перекрестка, и подними с дороги шляпу. Вернись к кинотеатру. Справа от столба находится небольшой электрический щиток. Подойди к нему поближе и

открой его ключом, найденным в метро. Заклей пластырем резиновую перчатку и с ее помощью выдерни искрящийся провод. Вывеска на кинотеатре погаснет. Дворник начнет ругаться и стучать метлой по вывеске. Потом он уйдет во двор проверить, что случилось. Иди за ним в калитку. Подойди к двери справа и посмотри на кучу мусора слева от двери. Поставь заводную обезьянку на коробку внизу слева. Шляпу положи на мусор наверху, около зеленой штуковины. Силуэт на стене справа получился очень устрашающий. Открой мусорный бак справа от двери и подожги спичками находящийся в нем хлам. На сигнал пожарной тревоги выскочит дворник, очень испугается голоса говорящей обезьянки и начнет танцевать. Пока он не очухался, через заднюю дверь пройди в кинотеатр. Где-то справа наверху сидит Кортес. Сядь рядом с ним и поговори. Скажи, что вы должны были встретиться утром и очень жаль, что Кортес об этом забыл. Скажи, что тебе неприятно такое отношение. Когда Кортес пойдет во двор, иди с ним. Кортес создаст на стене магический голубой проход — зеркало — и предложит тебе пройти на ту сторону, в мир грез, фантазий и волшебства. Соглашайся и смело шагай вперед. Напоследок Кортес посоветует обратиться к его другу, Вестхаусу, давно обосновавшемуся в волшебном мире. Несколько непонятных телодвижений — и ты уже находишься в другом мире.

Из интервью с автором игры

"Меня зовут Рагнер Торнквист. Я продюсер, автор и ведущий дизайнер игры "The Longest Journey", которую создала молодая норвежская фирма FunCom. Одной из самых известных моих идей является "привидение Каспер", которого я делал для игр на PlayStation и Sega Saturn. Создание TLJ абсолютно поглотило меня. Я полностью погружен в нее все свое время в течение последних двух с половиной лет. Сама идея о существовании двух миров и о хранителе Равновесия между ними была воплощена нашей фирмой в другой игре: Split Realities. По некоторым причинам игра не вышла в свет, но сама идея очень понравилась. На ее основе и были создана новая игра. Хотя все персонажи TLJ и сама история уже не имеют к Split Realities никакого отношения. Я являюсь большим поклонником работ LucasArts и, несомненно, это сказалось на моей работе над TLJ. Но я не стремился делать что-то похожее. Несмотря на наличие нескольких смешных моментов, игра получилась достаточно серьезная"

Пройди по желтому коридору до конца направо и выйди в соседний зал. Поговори со священником. Он разговаривает на каком-то птичьем языке. Молчи, не задавай никаких вопросов, только кивай головой и слушай (самая нижняя строка из возможных). Через некоторое время ты сможешь понимать язык Аркадии. Священник Тобиас откроет ворота и покажет тебе Аркадию. Вернись в храм и еще раз поговори с Тобиасом. Он поведает тебе историю раздвоения мира. Теперь жители разных миров могут видеть друг друга только во сне. Между мирами существует Равновесие, за которым смотрит Хранитель, но в последнее время Равновесию грозит крах, так как никто не смотрит за порядком. Только ты, сконцентрировав свою силу, можешь открыть портал, позволяющий переходить из мира в мир. А Кортес лишь помог тебе сконцентрироваться и направить энергию в нужное русло. И это позволяет тебе найти ключ, дающий право властвовать над Равновесием, и спасти мир. Судя по всему, ты — тринадцатый Хранитель Равновесия. Так что готовься к своей великой роли в истории человечества.

Выйди в город и поброди по нему, найди на городской площади торговца картами, поговори с ним. Поинтересуйся, как идет торговля. Вернись в храм и спроси священника про Вестхауса. Спрашивай до тех пор, пока священник не скажет, как его найти, и не назовет имя, под которым Вестхауса знают в Аркадии — Роллингмен. Выйди на рыночную площадь и еще раз поговори с торговцем картами. Спроси его, где найти Роллингмена. Вот прохиндей, не говорит. Все торгаши одинаковы. В это время к продавцу придет мальчик-посыльный и скажет, что он больше не хочет работать. Предложи торговцу свои услуги по доставке товара покупателям. После нескольких минут сомнения в твоей честности торговец возьмет тебя на работу. Возьми карту и отнеси ее капитану "Белого дракона". Для этого придется пройти через городские ворота и выйти на большой пирс. Капитан в знак благодарности даст тебе золотую монетку. Потом попроси его подписать лист доставки. Не подписывает... Религия ему, видите ли, не позволяет. Великий Бог смотрит за всеми. Достань его просьбами. Капитан скажет, что если рядом будет играть музыка, то он, так и быть, подпишет бумагу. В это время Верховное Божество отвлекается и не смотрит за своими поданными. Сходи к городским воротам и отдай торговцу, сидящему в ларьке слева, монетку. Взамен ты получишь флейту. Вернись к капитану, отдай ему лист и, пока он расписывается, играй на флейте. Выйди на маленький причал и поговори со старым моряком, сидящим на пустой клетке. Он расскажет тебе интересную историю про корсаров.

Вернись в город и отдай рассылочный лист продавцу карт. Спроси, нет ли еще заказов. Торговец даст тебе еще одну карту. Следующий сверток нужно отнести Роллингмену. Скажи, что в первый раз слышишь это имя и не знаешь, где данный господин живет. Продавец расскажет, как найти его дом. Запомни дорогу и отправляйся в путь. У тебя на карте появится новый адрес. Поговори с Роллингменом, отдай ему карту, попроси расписаться на листе доставки. Спроси его про Кортеса. Узнай, как покинуть Аркадию. Ничегошеньки этот пьяница не знает. Снова иди на городскую площадь. В самый последний момент Роллингмен вспомнит, что у него для тебя есть механические часы. Но они не работают. Забери их. Поройся в карманах и найди кнопку. Острием заведи часы. Ура! Часы пошли! И открыли дыру в пространстве. Иди в открывшийся портал. Поговори с Кортесом. Спроси у него про ключ и где его можно найти. После разговора с Кортесом иди в кафе и поговори с барменом о концерте. Спроси Чарли об оркестре. Пройди внутрь кафе, сядь за столик и поговори с подошедшей девушкой. Потом скажи, что тебе срочно нужно домой. Хозяин — барин. Ложись спать.





Часть третья, никакая

Иди в метро. Посмотри на карту и выйди на станции Хоуп-стрит. Поверни направо и войди в собор. Пройди направо, к кабинкам для исповеди, и поговори со священником. Спроси у священника, где можно найти Уоррена Хьюза. Священник скажет, что он живет в доме 87, рядом с выходом из метро. Перейди дорогу и иди туда. Около лифта сидит парень. Поговори с ним, спроси, как найти Хьюза. Молодой человек начнет говорить всякую ерунду. Но одно станет абсолютно понятно. Человек перед тобой — Хьюз

И ему нужна твоя помощь. Спроси, чего он хочет. Видишь ли, нужно стереть всю информацию о Хьюзе в полицейском компьютере. Спроси, где находится полицейский участок, и незамедлительно отправляйся туда на метро. Улицу перегораживает автоматический барьер. Посмотри на его панель управления и узнай, какой номер соответствует данному барьеру. Вдоль левой стены пройди на перекресток и посмотри на знак с номером улицы, висящий наверху. Вернись к барьеру и введи на его панели управления номер соседней улицы. Когда барьер уедет, посмотри, что находится в большом мусорном баке, стоящем на углу. Оказывается, попасть в полицию очень просто. Справа от стойки стоит красный ящик с инструментами. Возьми из него желтый лист бумаги. Это наряд на выполнение ремонтных работ в полицейском участке. Поговори с женщиной-офицером, стоящей за решеткой, об архивах. Подойди к двум рабочим, сидящим в правом углу помещения, и говори с пузатым рабочим до тех пор, пока он не скажет, что для внеурочной работы им нужен специальный наряд. Отдай тот, который есть у тебя. Ага, эта бумажка уже недействительна, она просрочена. Подойди к женщине-офицеру и спроси про другой наряд, годящийся на сегодня. Женщина поворчит и отдаст тебе другой наряд. Отдай полученную бумагу рабочим. Опять не то. Спроси у этих придурков, что им точно нужно, чтобы заставить их работать. Вернись к офицеру и возьми еще один наряд. Когда она начнет на тебя наезжать, сознайся, что плохо разбираешься в бюрократических тонкостях. Отдай вторую бумагу рабочим. Ну вот, наконец-то эти лодыри пошли работать.

Подойди к ближайшему экрану видеотелефона и посмотри его номер. Подойди к другому телефону (он расположен тылом к первому) и набери известный тебе номер. На ближнем экране начнет подпрыгивать телефонная трубка. Скажи толстяку, что ему звонит начальство и нужно срочно с ним пообщаться. Когда он уйдет, скажи второму рабочему, что ему звонит мать. Долговязый побежит к телефону. Пока они оба заняты беседой друг с другом, подойди к распределительному щитку и соедини два провода, свисающих из него. Дверь справа откроется. Пройди в коридор. У-у, противная тетка, все видит. Оказывается, это запретная зона. Посмотри на полки для документов, расположенные у женщины за спиной, спроси про какие-нибудь бумаги и сочини какой-нибудь номер. Пока глупая офицерша роется на полках, снова соедини проводки, открой дверь и выйди в коридор. Подойди к торговому аппарату, заплати кредиткой за банку лимонада. Выйди через левую двойную дверь и подойди к шкафчикам с одеждой. Посмотри, кому они принадлежат. Запомни женское имя. Пройди налево, до конца. В туалете кто-то пыхтит и делает вид, что ему хорошо. Спроси, что это там происходит, и в ответ на вопрос "кто там?" представься сержантом Марией Хернандес, единственной женщиной в полицейской команде. Капитан Минелли попросит принести из его шкафчика таблетки и даст ключ. Открой соответствующий шкафчик и возьми пузырек с таблетками. Выковырни из дверцы кусочек зеркала и прочитай приклеенную к стене записку. Пароль для доступа в компьютер — день рождения капитанской жены. Отдай капитану таблетки.

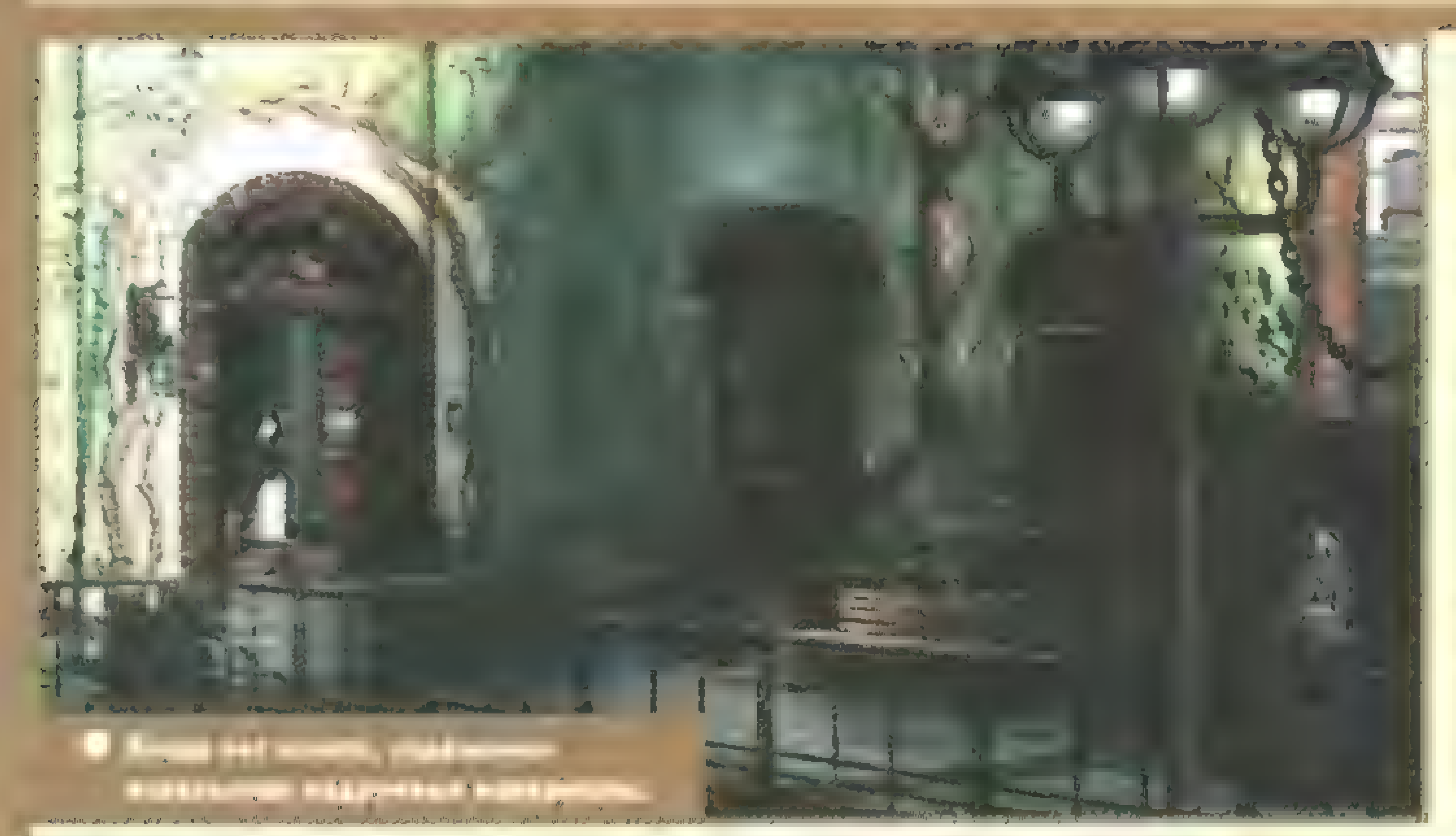
Поинтересуйся у человека в туалете, когда это его жена родилась, мол, подарок хочешь сделать. Выключи в кабинке свет, нажав на стене кнопку справа. Оказывается, капитан еще и одноглазый. Когда у него выпадет глаз, забери его и подсунь ему глаз игрушечной обезьянки. Вернись в коридор и вставь глаз капитана в автомат контроля около двери. Войди внутрь, подойди к компьютеру, набери логин и пароль капитана. Поставь поисковую систему на имя Уоррена Хьюза. Посмотри на колонизационный номер сестры Хьюза. Распечатай эту страничку. Сотри все данные на Уоррена Хьюза. Вернись в основное меню и поищи информацию о церкви Алтек. После этого посмотри, что есть на Якоба Мак-Аллена. Переверни страницу и срисуй на листок код, находящийся в правом нижнем углу. Это сочетание палочек и квадратиков. Отключи компьютер, возьми распечатки из принтера в левом углу. Развернись и подойди к панели управления роботом-автоматом, висящей на стене. Набери уже известный, только что зарисованный код и забери папку, которую найдет робот. Выйди из комнаты, пройди коридор, прихвати магнитную отвертку, лежащую перед распределительным щитком, и спустись в метро. Заодно посмотри выпуск теленовостей с места катастрофы.

Езжай к Уоррену и отдай ему компьютерную распечатку про его сестру. Скажи, что все данные на него в полицейском компьютере уничтожены. В благодарность он подскажет тебе один полезный адресок. Есть человечек-хакер, он все может, а живет он в портовых доках. Скажешь ему, от кого пришел, и нет проблем. Спустись в метро и езжай в доки. Поднимись по ступенькам, пройди направо, через рабочую зону, и подойди к большому зеленому зданию. Постучи три раза в двойную огромную дверь. Пообщайся с невидимым собеседником, убеди его, что ты не из полиции, и зайди внутрь. Пройди через пустой зал налево. Позови безногого парня и поговори с ним. Спроси, что он знает о церкви Алтек и о Якобе Мак-Аллене. Распечатай пакет, взятый в полицейском участке, и посмотри, что в нем. Отдай Бернсу информационный куб и посмотри видео. Выйди из здания и засунь банку лимонада в агрегат, стоящий справа от ворот. Пара манипуляций — и у тебя в руках не лимонад, а черт знает что. Гадость, короче. Спустись в подземку и езжай в полицию. Перед входом в участок, рядом с местом аварии, стоит полицейский. Все вокруг огорожено специальными лазерными барьерами. Поговори с полицейским, охраняющим место катастрофы, и предложи ему выпить лимонаду. Когда этот балбес купится, обопьется и уйдет, подставь кусок зеркала под луч лазерного ограждения. Вся заградительная техника сломается. Впереди справа на останках суперлайнера висит мигающий прибор контроля за гравитацией. Посмотри на него, потом открути отверткой винты и забери его. Вернись к Бернсу и поговори с ним. Попроси его сделать тебе фаль-



Любопытная статистика

В игре более 150 различных мест, которые придется посетить. Несколько сотен обычных и не очень предметов, которые необходимо исследовать или использовать. Примерно 50 персонажей, с которыми можно и нужно поговорить. При создании каждого из NPC использовалось около тысячи полигонов. Большое количество интересных головоломок. Некоторые из них решаются путем переговоров, некоторые — нахождением, соединением и применением разных предметов. Есть несколько классических puzzles. Если точно знать, что и как надо делать, и все время бежать, то прохождение игры занимает около сорока часов.



шивое удостоверение личности. Оказывается, это очень дорого. Спроси, что случилось с его креслом. Мелкие неисправности в системе невесомости и ориентации в пространстве. Отдай прибор контроля за гравитацией и взамен потребуй сделать тебе фальшивое удостоверение личности Какие дела?! Через день удостоверение будет готово. Вернись в метро и езжай в собор. Постой за колонной и послушай диалог Кортеса и священника. Люди обсуждают мировые проблемы. Потом, когда священник уйдет, поговори с Кортесом На метро вернись в пансионат, поднимись к себе в комнату. Прогони любопытного соседа и поговори с друзьями. На их вопросы отвечай нейтрально, не говори правду. Когда они уйдут, ложись спать. Когда проснешься, посмотри, что за странный свет идет из шкафа. Открой дверцу шкафа и зайди внутрь..

Часть четвертая, тоже никакая

Посмотри по сторонам. Знакомые места — Аркадия... Придется жить в двух мирах, и в каждом — своей жизнью. Пройди по мосту слева и войди в таверну. Поговори с толстушкой, стоящей в центре зала. Это хозяйка заведения. Поговори с ней Узнай у нее про праздник Равновесия. Когда она отойдет, поговори со странным толстяком, который подойдет к камину. Он, оказывается, знает тебя и приглашает в гости. Сделай вид, что все в порядке. Скажи, что обязательно заглянешь к нему в гости. Сходи и посмотри, как танцует народ в соседней комнате. Сядь в кресло около огня и немного поспи. Когда утром тебя разбудит хозяйка, открой дверь на улицу. Хозяйка заметит, что в таком непристойном виде в город лучше не выходить, и попросит помочь ей убраться. Не отказывай доброй женщине, в награду она даст тебе подходящую для города одежду и немного денег

Иди на городскую площадь и поговори с продавцом карт. Отдай ему подписанный лист доставки. Возьми новую карту и запомни, кому ее отдать. Подойди к наперсточнику и скажи, что хочешь сыграть с ним. Положи деньги на прилавок. Подноси к каждому стаканчику магнитную отвертку. Стаканчик с монеткой будет двигаться. Покажи на него рукой. Наперсточник обвинит тебя в жульничестве, но приз все-таки даст. Предложи ему поменять волшебную палочку — отвертку — на один из его призов. Он предложит выбрать, что тебе нравится. Скажи, что подумаешь и обязательно что-нибудь выберешь, но попозже. Зайди в церковь и поговори с Тобиасом. Спроси у него про книги Книги, ясное дело, находятся в библиотеке. Сходи туда (самое левое место на карте), спустись вниз по ступенькам справа и поговори со священником, прочитай все, что только сможешь

Сходи в Зеленый город и постучи в дверь дома-дерева пару раз. Когда прикольный голос скажет, что дверь открыта, войди внутри и посмотри на книжные полки, стоящие справа. Странно, даже в Аркадии есть книга "Властелин колец"! Обязательно найди ее и полистай. Поговори абсолютно на все темы с хозяином дома, Абнакусом. Он расскажет о боге, упавшем в море, о летающих людях Новести своего старого знакомого, Вестхауса и поговори с ним. Спроси, что он знает о падшем боге и о летающих людях. Ага, в городе есть рассказчики получше, чем он. Ну что ж, иди на маленький причал и поговори со старым матросом. Он расскажет тебе историю про летающих людей. Ты узнал много интересных новостей. Иди в библиотеку и почитай книги, которые тебе предложит священник. И обязательно спроси про книгу, название которой ты не помнишь, но в ней говорится что-то о летающих людях. Прочитав ее, ты узнаешь, что летающие люди жили на острове Элеис. Обязательно надо посетить столь примечательное место. Сходи на пирс и спроси капитана "Белого дракона" об острове Элеис. Потом попроси тебя туда отвезти. Щас! Делать ему больше нечего. Его и здесь неплохо кормят. Сходи на маленький причал и поговори со старым моряком об острове Элеис, затем попроси помочь тебе попасть туда. За дорогу надо платить, а таких денег у тебя нет. Но вот если бы кто-нибудь смог найти Птичку старого моряка, тогда бы он помог... Иди на городскую площадь, к наперсточнику. Стукни его отверткой по голове и скажи, что хочешь получить в обмен на отвертку говорящую птицу. Возьми Птичку, посади ее на землю и поговори с ней. Действительно, огромное счастье — оказаться на свободе, на свежем воздухе. Потом иди на маленький причал и отдай Птичку старому моряку. В благодарность он скажет тебе идти к капитану "Белого дракона" и сказать, что старый моряк очень просил помочь тебе. Старик посадит Птичку в ящик, чем страшно ее огорчит. Птичкины вопли будут слышны очень долго. Иди к капитану "Белого дракона" и поговори с ним. Капитан согласится взять тебя, но отплытие откладывается на неопределенный срок. Видишь ли, штурмана нет на корабле. И какой-то прохиндей по имени Рупер Клакс спер ветер, наложив на него какое-то страшное заклинание, чтоб не появлялся впредь. Ну просто дурдом какой-то. Придется идти спасать ветер

По Северной дороге иди в лес. За тобой увяжется какой-то ободранный ворон. Пройди в глубину леса по тропинке. Ворон догонит тебя и начнет громко каркать. Ба, да это же Птичка, единственная в двух мирах птица с чувством юмора. Поговори с Птичкой, спроси, почему она не со старым моряком. Она скажет, что ей осточертело сидеть в клетках за последние двадцать лет и пришлось удрать, благо сделать это было достаточно просто. И вообще Птичка очень тебе признательна за освобождение и если тебе вдруг понадобится птичья помощь, просто посвисти. Ах, ты свистеть не умеешь? Ну хоть в дудку подуди. Иди дальше в лес. Посмотри на мост: он сломан и пройти дальше нельзя. Вернись назад и познакомься с Бен-Банду. Это человек-еж. Живет он здесь. И у него большое горе — потерялся младший брат. Пообещай ему помочь в поисках и подуди в дудку. Попроси Птичку найти братца человека-ежа, если это возможно. Вернись к началу леса. В кустах справа на земле валяется бабулька, но ее почти не видно, так как она одета в маскировочный ха-

Птичка-невеличка

Один из основных спасителей мира — старая, потрепанная ворона, проведшая несколько лет в тюремном заточении за свой цепкий ум и хорошо поставленную речь. Знает много полезных вещей, но не знает, зачем. Из самохарактеристики Птички: самая умная, самая обворожительная, самая замечательная птица, которая когда-либо рассекала голубые просторы волшебного неба. Обладает великолепно развитым чувством юмора и патологически ленива Чтобы заставить ее что-нибудь сделать, необходимо пару раз стукнуть кулаком ей по лбу и вообще приложить грубую физическую силу. Обожает разговаривать, порой прервать поток красноречия бывает очень трудно. В пище неразборчива. Умеет пользоваться магическими заклинаниями, как правило, не по назначению

Немного тайн не помешает

Мало кто обращает на это внимание, но авторы игры добавили в основное меню возможность полистать Книгу секретов. Посетив ее, ты сможешь послушать различные музыкальные фрагменты, создающие ощущение пребывания в мире магии; услышать, как поет Эйприл Райян; посмотреть на некоторые любопытные рисунки, не вошедшие в основную версию игры; и, разумеется, узнать несколько секретов. Единственная загвоздка — попасть в эту Книгу сразу, в самом начале, нельзя, только в процессе игры ты найдешь в нее вход. Но вот самое главное и интересное: создатели квеста утверждают, что если ты сможешь найти всех без исключения персонажей игры (беседы с некоторыми из них не влияют непосредственно на развитие событий, поэтому разглядеть их бывает довольно трудно), поговорить с ними абсолютно на все возможные темы и исследовать все предметы, встречающиеся на пути Эйприл, то в самом конце, после финального разговора в башне хранителя Равновесия, появится невидимый переход в волшебный театр Аркадии. В нем все сказочные участники предыдущих событий собираются вместе и рассказывают друг другу очень смешные истории из жизни двух миров

лат. Спроси ее, что случилось, и помоги ей подняться. Спроси, куда ей нужно идти, и проводи ее Иди за бабкой в землянку. Когда старушка отлучится на пару минут, пройди в правый угол комнаты и найди шкаф, перевязанный цепью с замком Возьми стоящую справа от шкафа метлу и переверни ею шкаф. Он развалится, и ты познакомишься с еще одним человеком-ежом. Возьми со стола маленький череп и брось его в окно. Возьми брата Бен-Банду на руки и вытолкни его в разбитое окно. Когда старушка-людоед вернется, плюнь ей в лицо и скажи, что жрать всех подряд нечестно Подавиться можно. Дерни за сломанную половицу под столом, и старушка свалится в огонь. Выйди наружу и иди в деревню, в которой живет Бен-Банду. Поговори с маленьким человечком, сидящим в плетеном подвесном кресле, потом с вороном Подойди к Бен-Банду и его брату и спроси, где находится пещера духов, о которой только что шла речь. Они покажут тебе потайной вход. Зайди в пещеру и ляг на кровать. Она находится перед грибами. Поговори с двойниками знакомых тебе людей. Не обращай на них внимания, это всего лишь духи

Часть пятая, волшебная

С добрым утром, Эйприл. Выйди из пещеры и поговори с Бен-Банду, пожалуйся ему на привидения, которые не давали тебе спать всю ночь. Потом поговори с человечком в плетеном кресле. Он даст тебе кусок камня, доставшийся им от предков Ага, да это же часть каменного диска, который ты ищешь! Выдери у Птички перышко из хвоста — хватит спать, делами пора заняться. Иди направо, по тропинке. Перейди через мост и сорви несколько розовых цветочков, растущих справа, в зарослях Пройди вперед и снова направо. Поговори с дядькой, который то ли висит на кольце, то ли держит его. Да, понять в его смутной речи почти ничего невозможно. Посмотри вниз, направо. Там растут очень вкусные ягоды. Попробуй туда спуститься, потом хотя бы попробуй дотянуться до ягод. Посвисти. Ах да, ты не умеешь свистеть. Поиграй на флейте. Возьми Птичку и забрось ее в ягодные кусты. Птичка принесет тебе несколько ягод. Прямо в кармане перемешай их с розовыми цветами. Получившейся кашей намажь дядьке рот. Ну вот, теперь он хоть говорить может нормально. Это бывший моряк, наговорил в свое время чего-то лишнего, вот и охраняет против своей воли вход в волшебный замок. Пообещай помочь ему освободиться, и он откроет тебе дверь, ведущую в гору

Здесь тебя ждет целый лабиринт. Подойди к скульптуре справа и положи в протянутую руку монетку. Фигура повернется и появится другая, горящими свечами в руках. Задуй их Возьми соль и перец — пиццу делать будем. Поднимись по лестнице слева и переверни песочные часы, которые чертик держит в вытянутой руке. Посмотри где поднимается пролет лестницы. Поверни часы еще раз и сразу беги наверх. Справа перед зеркалом лежит лист бумаги. Попробуй взять его Противное и страшное зеркало не позволяет это сделать. Ну ладно, как-нибудь в другой раз. Постучи в дверь, заложенную камнями. Поверни появившиеся песочные часы и беги налево по появившемуся мосту. Зайди в открывшуюся дверь Подойди к обрыву перед дверью с каменной головой. Дай голове понюхать перца. Когда голова чихнет, пройди вперед и поднимись по ступенькам. Ты встретишь Рупера Клакса, паршивца, спершего ветер. Поинтересуйся у него, зачем он это сделал. Так просто, хотелось ему И тебя сейчас он сотрет в порошок, мелкое ничтожество Скажи, пусть трет во что угодно, только сначала пусть победит тебя, например, в счете. И даже не тебя, а твоего меньшого брата Покажи ему калькулятор и предложи умножить немного на чуть-чуть. Пусть считает, урод волшебный, в арифметике он слабоват Когда Рупер Клакс сдастся, скажи, сколько получилось у тебя, и отдай ему калькулятор. Рупер там и сгинет, арифметику с первого класса изучать отправится. Поднимись по ступенькам справа в лабораторию волшебника. Отодвинь штору и возьми с пола бутылку с жидкостью. Вторую бутылку, такую же, возьми с полки слева. Посмотри наверх. Там стоит еще одна бутылка с магической жидкостью. Но дотянуться до нее ты пока не сможешь. Отодвинь череп на столе справа и возьми еще одну бутылку. Посмотри поближе на череп, за ним найдешь последнюю бутылку. Вернись к полкам и прочитай книгу, лежащую на подставке справа На обрывке страницы нарисован очень полезный рецепт невидимости Изучи все жидкости, понюхай их и послушай. Ты достаточно легко соотнесешь содержимое пробирок с рисунками на рецепте. Снова посмотри на стол с черепом Смешай белую, зеленую и голубую жидкости, наливая их по очереди в чан, стоящий на огне. Учти· смешивать все жидкости нужно в том порядке, в котором указано в рецепте. Забери пробирку с приготовленным снадобьем

Спустись вниз и вернись к противному зеркалу. Выпей рюмашку невидимости и возьми лист бумаги. Глупое зеркало тебя не заметит! Вернись в лабораторию и положи найденный лист в книгу заклинаний. Теперь рецептов у тебя полно. Нужно изготовить все заклинания. Начнем с первого, предельно уменьшающего вес человека Смешай желтую жидкость, белую, голубую Подойди к полке слева от окна, выпей только что сделанную жидкость. Подпрыгни и достань с самого верха еще одну бутылку Теперь нужно изготовить все волшебные смеси. Начинай. Ветер: белая жидкость, красная, голубая. Взрыв: красная, красная, голубая. Волшебная связка: зеленая жидкость, желтая, голубая. Подойди к магическому кристаллу и посмотри на него. Потом полей его связывающей жидкостью. После этого взорви его другой жидко-





стью. Открой окно и поиграй на флейте. Отдай Птичке смесь для создания ветра и закинь ее в облака. Ветер принесет летучий замок к лесу. Когда Птичка вернется, забери пробирку — может, еще пригодится. Спустись вниз и иди в Меркурию. Иди на "Белый дракон" и расскажи капитану, как ты уничтожил Рупера Клакса и что ветра теперь будет сколько хочешь. В доказательство своих слов отдай капитану пробирку с заклинанием ветра. Сходи на постоялый двор и отдай синей женщине, стоящей около стойки, карту. Спроси, в чем причина ее плохого настроения. А-а, работы нет... А ты кто по специальности? Штурман?! Так полно работы! На "Белом драконе", например! Женщина с радостью согласится. Теперь можно отправляться в путь. Перед отплытием сходи в храм, пройди в левый коридор и поговори с Тобиасом. Скажи, что завтра отправляешься на остров Элеис. Он даст тебе талисман Равновесия на счастье. Очень полезная штука. Иди на причал и поговори с капитаном. Скажи, что ты с детства ненавидишь воду. Счастливого пути!

Часть шестая, мореплавательская

Когда сможешь оторваться от борта, иди к капитанскому мостику и спустись в трюм. Слева лежит мешок с мукой, а по нему ползают червяки. Съешь одну конфетку. Они, очевидно, испортились. Возьми липкий фантик и положи около дыры, из которой вылезает червяк. Он очень быстро прилипнет к бумажке. Забери червяка и фантик. Прихвати топор, стоящий справа от мешка. Вернись на палубу. Кажется, шторм разыгрался всерьез. Капитан велел изменить курс. Так ты никогда не попадешь на остров. Посмотри на бочку, стоящую справа, около борта. Достань из нее яблоко и посади на него червяка. Поднимись на капитанский мостик и отдай червивое яблоко капитану. Когда он убежит, посмотри на прозрачный шар с огоньками внутри. Наверное, это компас. Потом поговори с женщиной, стоящей за штурвалом. Спроси, почему судно изменило курс и что это за странный компас. Это спиритический компас. Он сам по себе знает все направления. Спроси, что такое шторм хаоса и чем он опасен. Попроси Тан дать тебе немного порулить. Она отойдет на некоторое время. Возьми талисман Равновесия и поднеси его к компасу, чтобы изменить направление. Оставь талисман на компасе. Позови Тан, скажи, что ты не справляешься и тебе нужна помощь. Когда Тан встанет к штурвалу, скажи, что пока ее не было, судно немного сбилось с курса и надо бы проверить компас. Тан заметит, что курс действительно надо изменить. Скажи, что шторм становится намного сильнее, чем раньше. Придет капитан и начнет давать указания по подготовке к шторму. Снова поднимись на капитанский мостик и забери с компаса талисман. Капитан заметит твое движение и потребует объяснить, что все это значит. Попробуй что-нибудь соврать про бабушкино наследство. Несмотря на все твои увертки, капитан отнимет талисман и запрет его в сундук, стоящий в трюме. Спустись в трюм и найди ящик. Он стоит под лампой. Разбей ящик топором, только не повреди обшивку судна. Да, не зря капитан не хотел брать тебя с собой... В общем, судно благополучно пошло ко дну.

Часть седьмая, подводная

Шторм кончился, корабль утонул. Ты спишь на каком-то обломке. Прилетит Птичка и разбудит тебя. Спроси, что случилось с экипажем. Ах, все уплыли на спасательной лодке. А эту дуру, как сказал капитан, решили оставить. Очень мило с его стороны. Когда разговор окончится и Птичка улетит, посмотри по сторонам. Периодически странное существо выглядывает из воды и вертит головой. Поговори с ним. Предложи ему почесать за ушком и попробуй его поймать за шею. Животное немного тебя покатает по подводному миру и затащит в непонятное сооружение, расположенное глубоко под водой. Посмотри на рисунки на стенах. Эти люди определенно могут дышать под водой. Посмотри на голубые точки на стенах. Это — воздушные полипы. Оторви один и засунь его в рот. Теперь и ты можешь дышать под водой. Нырни в проход в середине пузыря и плыви... Русалочка... Слева лежит раковина. Открой ее и возьми черную жемчужину. Посмотри на водоросли слева, чуть выше раковины. Плыви в город. Оторви от стены кусок голубого вещества. Плыви назад, в пузырь с воздухом. Достань кнопку и проткни себе палец. Капни капельку крови на голубое вещество. Возьми жемчужину и окуни ее в получившуюся смесь. У тебя получится золотая жемчужина. Проглоти ее. Безвкусная пилюля, дающая массу преимуществ живущему под водой. Снова плыви в город и возьми кривой гарпун, стоящий около стены. Плавучее существо, укравшее тебя, попросит не брать его. Слева в нише возьми кристалл. Поговори с существом. Ого, это королева Третьего города. Покажи ей кристалл и спроси, что это. Так, малышня балуется. Плыви к зарослям около раковины и отодвинь камень рядом. Возьми второй кристалл. Еще дальше отодвинь камень. Откроется вход в пещеру. Плыви туда и возьми еще два кристалла. Посмотри на каменный алтарь в центре пещеры. На четыре голубые отметки надо расставить найденные кристаллы. Начнем с левого верхнего угла алтаря. На табличке около него нарисована волна. Поставь туда коричневый кристалл. Поверни его так (вместо обычной функции общения при прикосновении к кристаллам появляется возможность поворачивать их по часовой стрелке), чтобы грань, на которой нарисована волна, смотрела из круга. В правый верхний угол (табличка — рыба) поставь желтый кристалл. Наружу должна смотреть грань с гарпуном. В правый нижний угол (табличка — глаз) поставь серый кристалл. Сторона с глазом должна смотреть наружу. В левый нижний угол



(табличка — гарпун) поставь зеленый кристалл Сторона с рыбой должна смотреть наружу. Теперь нужно правильно повернуть кольца внутри круга. Одно, с горшком, не крутится. Оно уже стоит на своем месте. В левом верхнем углу должна оказаться табличка с огнем. В правом верхнем — табличка с птицей. В правом нижнем — табличка со знаком мирум. Если все установлено правильно, камни в центре алтаря разойдутся в стороны и кристаллы засветятся голубым огнем. Теперь вся пещера ярко освещена. Посмотри на рисунки, которые находятся на стенах пещеры Оказывается, все местные жители прибыли из космоса

Вернись в город и поговори с королевой. Расскажи ей о найденных рисунках. Королева не поверит тебе и захочет их увидеть. Отведи ее в пещеру. Потом вернись в город и возьми гарпун. Спроси у королевы, где находятся обломки "Белого дракона". Оказывается, они совсем недалеко от воздушного пузыря. Плыви туда. На тебя нападет гигантская рыба. Воткни ей гарпун в правый глаз Когда рыбка сдохнет, вырви у нее зуб, чтобы доказать, что этот монстр мертв. Вплыви в большую дыру и забери свой талисман. Он висит на небольшом крючке справа. Вернись в город, покажи королеве зуб гигантской рыбы и скажи, что она мертва. Потом покажи королеве свой талисман как доказательство высокой миссии, возложенной на тебя. Плыви в пещеру. Слева на стене есть круглый голубой символ с мелким узором. Приложи к нему свой талисман. Забери из открывшейся ниши зеленый камень. Он похож на часть диска, но очень маленький. Вернись к королеве и покажи ей найденный камень. Поговори с королевой и попроси отдать тебе недостающую часть. Когда королева замолчит, еще раз заговори с ней, и она отдаст тебе часть диска. Да и на землю уже пора возвращаться

Часть восьмая, островная

Земля! И воздух! Пляж, короче. Вытащи из досок справа веревку и иди налево. Посмотри на развалины. В одном месте среди них есть провал Привяжи веревку к небольшому деревцу и спустись вниз. По камням доберись до самого дна. В куче хлама около воды найди и забери каменный ключ. Поднимись на поверхность и забери веревку с собой. Обрати внимание на цилиндрическую колонну около дерева. Это эхофон. Иди на пляж и сыграй на флейте. Расскажи Птичке немного о своем путешествии и спроси, чем она занималась во время твоего отсутствия. Потом возьми ее и забрось подальше в джунгли. Пусть сверху все рассмотрит и поможет тебе ориентироваться на незнакомом острове. Пройди направо, вдоль пляжа. Посмотри на деревню и поговори с большим крабом, который копошится на берегу. У него явно какие-то проблемы и ему нужна помощь Но какая? Понять ничего нельзя. Потрогай его Пройди дальше и поднимись по ступенькам. На скале стоит еще одна цилиндрическая фигура Вернись на пляж и иди вперед, к вулкану. Посмотри на большое дерево со странным сооружением в кроне. Теперь ты сможешь подойти к дереву Залезь в рот к гигантской статуе. Вставь ключ в треугольное отверстие и поверни его. Светящийся символ наверху изменится. Посмотри в телескоп в левом углу. При некоторых положениях ключа он показывает на три цилиндрические колонны. Запомни, какие символы им соответствуют Вылезь изо рта и иди к большому дереву. Вот и третий эхофон. Справа растут красные цветы Иди к ним. Ты невольно разбудишь трех веточников, валяющихся на поляне. Поговори с ними со всеми обо всем После разговора залезь на дерево и посмотри на деревянную лунную пушку и на тропинку на ближней стороне горы. Спустись вниз и спроси веточников, почему они не доделали свою пушку. Им, оказывается, храп мешает И вообще проблем в жизни много, а виноват во всем гигант Квоман, который все время спит где-то в лесу. Вот если бы его разбудить... Правда, воспользовавшись эхофонами, можно устроить неплохой шум в лесу, может, Квоман и проснется Главное — правильно сориентировать их друг на друга. Посмотри на подножие эхофона. Вставь в отверстие в центре каменный ключ. Его можно крутить по часовой стрелке, можно — против часовой. Соответственно, вращаться на цилиндре будут уши и рот. Установи на круге, соответствующем рту, знак, похожий на яблоко с двумя усиками. Для ушей поставь знак, похожий на S. Вернись на пляж и, пройдя мимо деревни, поднимись на скалу. Снова посмотри на самое основание эхофона. Установи знаки: для рта — стрелка, для ушей — S. Вернись назад и пройди к развалинам На третьем столбе установи знаки: для рта — фигуру, напоминающую букву А в скобках, с черточками по бокам, для ушей — яблоко с двумя усиками. Вернись к большому дереву и крикни погромче в эхофон. Если все установлено правильно, эхо пройдет по все столбам и попадет в гигантскую фигуру

Квоман малость обалдеет и проснется. Поговори с ним, попроси помочь. Скажи, что хочешь стать его другом и тоже хочешь помочь ему. И что вам лучше поговорить напрямую, без эхофонов Квоман согласится и скажет, как его найти. Навести своего будущего друга. Поговори с ним, спроси, как он оказался на острове и чем он тут занимается. Попроси его помочь крабу, который валяется на берегу около деревни. Квоман согласится и пойдет на берег. Помочь, оказывается, было просто, следовало только силу приложить Когда краб убежит, Квоман пойдет на скалу ловить рыбу. Иди за ним. Спроси, в чем проблема и почему рыба не клюет. Нужна какая-нибудь вещичка, цветная и легкая, для наживки. Отдай Квоману розовый фантик от конфеты. Вернись к веточникам и скажи, что они могут продолжать работать, шум им больше не помешает. Поднимись





на дерево за ними следом и спроси веточника, который стоит справа, чего им не хватает для завершения работы. Чего-нибудь тонкого и прочного — для катапульты. Увы, твоя веревка не подходит. Сходи на берег, проведай своего друга Квомана. Он, оказывается, уже рыбку поймал, зажарил ее и съел и тебе, кроме костей, ничего не оставил. Возьми большую изогнутую рыбью кость и сними с удочки леску. Прикрепи рыбью кость к веревке. Вернись на большое дерево и отдай веточнику-надсмотрщику леску. Когда лунная пушка будет готова, спроси, кто будет ее испытывать. Хм, никто не хочет. Ты тоже откажись. Заряди пушку рыбьей костью с веревкой и нажми на пусковой крючок. Кость зацепится на другой стороне пропасти за корягу. Перелезь по веревке на тропинку. Пройди вперед и подойди к краю обрыва. Посмотри на поднимающиеся потоки воздуха. Поговори со странным существом с крылышками, стоящим на другом берегу. Спроси, где находится деревня и не опасно ли жить около вулкана. Также спроси, куда ведет дорога. Выпей зелье, делающее людей очень легкими. Заклинанием ветра подействуй на воздушный поток. Разбегись и перепрыгни на другую сторону. Не в меру любопытному местному жителю скажи, что ты существо, приносящее ветер. Он очень обрадуется и отстанет от тебя. Поднимись по ступенькам наверх. Обрати внимание на потертое существо, сидящее у дороги. Спроси его, куда тебе идти. Поднимись выше и поверни направо. Посмотри на маленького алатятина, играющего рядом. Познакомься с ним. Оказывается, это девочка, ее зовут Саена, а ее папа работает стражником. Предложи ей подружиться и спроси, где другие дети и почему она сама не в школе. Потом пройди еще правее и поговори с Нимой. Она сидит за горшками.

Поднимись по ступенькам наверх и поговори со стражником. Чтобы пройти в башню, нужно ответить на несколько вопросов, касающихся древних сказаний. Спроси, о чем идет речь. Только тот, кто знает сказания Ветра, Звезд, Моря и Возвращения Домой, может пройти в башню. Скажи, что на эти каверзные вопросы ты ответишь чуть позже, и спустись вниз. Поговори с Нимой. Спроси, знает ли она что-нибудь о четырех сказаниях. Ага! Она знает историю Возвращения Домой! Ну так рассказывай, деточка. А ты слушай и запоминай. Потом спроси Саену про те же сказания. Попроси ее рассказать об истории Воздуха. Спустись на пролет лестницы ниже и поговори с бродягой. Он сможет рассказать тебе историю о Море. Очень впечатляет! Спустись к обрыву и спроси охранника, что знает он. Он знает все! Но тебе интересно послушать про историю Ветра. Послушай. Поднимись ко входу в башню и скажи охраннику, что ты можешь ответить на все его вопросы. OK. На вопрос про ветер ответь: Бактаана. На вопрос про Звезды ответь: Дух. На вопрос про Море прошепелявь Октаво. На вопрос про Возвращение Домой ответь: иди сам домой и не поворачивайся. Шучу. Лучше скажи: Сломанный горшок. Вот и все! Поднимись по ступенькам. Поговори с алатянским толмачем-трепачем. Что это он: подойди поближе, я тебя не слышу. Опять! Подойди поближе, я тебя не вижу. Подойди поближе, девочка... Серый Волк какой-то! Ну что ж, Красная Шапочка подойди, деваться некуда. Поговори о жизни. Разговор будет довольно долгий, но нужно спросить обо всем. Сплавайте в пещеру законов. Продолжи разговор. Главное — соглашайся, кивай почаще... Когда окажешься перед огромной горой, возьми немного песка. Поговори с появившимся голубым ртом. Сверху упадет пара песчинок, и ты сможешь войти в отверстие, открывшееся выше. Перед тобой оказался гигантский ротоглаз. Посмотри — там, кажется, что-то в глазе застряло. Вынь этот предмет. Поговори с глазом. Жалуйся на все беды подряд, ничего не пропуская. Получишь кучу полезных вещей. Поговори с тенью... Скажи, что вообще-то теней с детства не боишься... Ложись поспать. Пора уже.

Параллельные прямые все-таки пересекаются

Старк — второе название Земли, нашей голубой планеты. Старк — мир знания, науки, порядка. Люди считают эти понятия вечными и незыблемыми. Волшебство и магия появляются только во сне и в воображении. Наука двадцать третьего века ушла необычайно далеко вперед. Изобретены летающие такси, а колонизация и освоение планет в разных галактиках не только кажутся обычным делом, но и служат неплохим бизнесом многим фирмам.

Аркадия — мир-двойник Старка. Практически быт в нем почти не отличается от параллельного мира, но все достигается применением магии и заклинаний. Нужен ветер — иди к колдуну. Из-за большой магизации общества отсутствуют многие знакомые нам технические приспособления (ввиду полной ненадобности). Абсолютно нормально воспринимается наличие где-то неподалеку Великого Хаоса, который этот самый хаос периодически и устраивает.

Точка пересечения параллельных — Shifter, человек, который через страну грез может переходить из одного мира в другой. Подобная способность есть всего у нескольких людей, но даже они не все знают, как ею пользоваться. Вот девочка Эйприл Райян не знает и знать не хочет. А все ж попала.

Часть девятая, короткая

Поговори с тенью еще раз. В конце концов, не такая уж она и страшная. Ты окажешься на причале. Иди в город наверху. Вдруг, откуда ни возьмись, появился в-рот-зажрись. Страшный и голубой. Создай портал и прыгни в него. Ты окажешься в церкви. Поговори со священником. Спроси, где Кортес и кто он такой. Если все так будут отвечать на вопросы, можно остаться дураком... Выйди на улицу и спустись в подземку. Езжай домой, в пансионат: надо же переодеться, а то ходишь неизвестно в чем... Вот ты и дома. Твоя подруга скажет тебе быстренько смыться. Смывайся! Не вышло... Быстрее надо было! Дальше делай то, что говорят появившиеся нехорошие дяденьки. То есть отвечай на вопросы. Когда начнется стрельба, беги на второй этаж. Около твоей двери стоит Зак. Спроси, что вообще происходит внизу, что за бардак. Он тебе начнет объяснять, а тут-то его и прибьют нехорошие люди. Быстро открой дверь и запрыгни в свою комнату. Подбеги к окну и посмотри в него. Внизу течет грязная зеленая река... Ну, быстрее прыгай туда! Выйди из реки на берег около пансионата. Иди в кафе. Ой, дядька плохой стоит около входа в пансионат! Ну, у тебя ведь есть кусочек невидимости. Выпей заклинание и беги в кафе, не обращая внимания на крики стражника. Тебя начнут ловить непонятные люди. В это время странная, никогда не открывающаяся дверь начнет светиться ярким голубым светом. Беги в нее. Оп-с! Не поймали... Поговори со старушкой, сидя-



щей около камина. Спроси, откуда он знает твое имя и что происходит... Все смешалось... Лучше ничего никогда не спрашивать... Почему? Да потому! Беги в появившуюся голубую дверь. Вроде снова Аркадия...



Часть десятая, немного прикольная

Точно — Аркадия... Сходи к зеленому дереву и поговори с Абнакусом. Он даст тебе кусок диска. Спроси, почему он не дал тебе его раньше. А чтоб тебе же его и не таскать.. Сволочь поганая... Приколись! А мы голову ломали, где еще один кусок взять. Живи, паршивец. Сходи к Вестхаусу и поговори с ним. Потом иди в библиотеку и поговори со священником. Поднимись наверх, к яркому золотому кругу. Попробуй использовать заклинание связи на своем талисмане. Разложи каменные части диска по их местам, начиная с верхнего левого угла. Почему-то все заело. А, понятно, голуби обделали. Позови Птичку, поиграв на флейте. Спроси, где ее носило. Закинь Птичку на темную фигуру слева. Попроси ее счистить голубиный помет Настойчиво попроси. Вот теперь все в порядке. Вся механика работает. Спустись вниз, в библиотеку, и поговори с Ериным. Спустись еще ниже и поверни большое колесо справа. Вода уйдет. Спустись по ступенькам в бассейн и забери каменный диск, лежащий около ступенек. Поднимись на самый верх и иди в город. Ага, твари противные поналетели... Ты их прогони... Если сможешь.

Часть одиннадцатая

Родная мастерская! И тут принято рисовать Возьми палитру и нарисуй что-нибудь. Ты перенесешься к возродившемуся дереву. Поговори с белой птицей. Но вот беда: твоя мать умирает. Спроси, чем ты можешь помочь. Все старое когда-нибудь заменяется новым. Помочь, к сожалению, нечем. Зато теперь искусство перехода из мира в мир доступно тебе практически полностью. Возьми кристалл и ничего не бойся. И еще одна проблема, которую надо решить: найти кого-нибудь, кто способен понять звездную карту.

Кстати, Бернс обещал тебе сделать удостоверение личности. Езжай в доки Ньюпорта и навести его в мастерской. Поговори с ним и забери свое фальшивое удостоверение. Покажи Бернсу звездную карту и попроси помочь тебе в ней разобраться. Флиппер никогда сразу ничего не делает. Опять ему нужно время. Вернись в подземку и езжай на метрокруг. Пройди по мосту налево, мимо полицейского, и войди в лифт. Справа стоит мусорный бак. Забери из него коробку из-под пиццы. Посмотри на магазин одежды в левом углу. Зайди внутрь и переоденься. Зайди в Шаттл и поговори с полицейским. Узнай у него, где находится здание MTI. Выйди в проход, ведущий на улицу. Поговори с Джералдом. Покажи ему коробку из-под пиццы и скажи, что ты работаешь в службе доставки товаров. Слева откроется дверь. Иди туда. Очень странный кабинет. Подойди к столу и посмотри, что лежит в ящиках Придет хозяин кабинета. Поговори с ним и попробуй убежать. Ну вот, теперь тебя грабят. Придется отдать все, что было нажито непосильным трудом. Пройди в соседнее помещение. Когда разговор с Мак-Алленом закончится, посмотри на компьютер с панелью управления справа Стукни полураздетого мужика, который начнет приставать к тебе, чем-нибудь тяжелым. Найди кнопку контроля за помещением и открой дверь Выйди наружу. Постарайся отвязаться от противного мужика и беги в правый ближний угол площадки. Пройди по небольшому мостику с круглыми перилами. Появится Кортес и убьет пристающего мужика. Поговори с Кортесом. Посмотри, как Кортес будет драться с Мак-Алленом. Увы, увы. Вернись в лабораторию и с помощью компьютера подними непонятный агрегат в центре зала. Забери каменный диск с драгоценными кристаллами. Спустись в метро и езжай к Бернсу. Пора узнать, что показывает звездная карта. Поговори с Бернсом. Здесь уже кто-то побывал до тебя В Бернсе сделали несколько дырок. Посмотри на дисплей, показывающий определенное место на звездной карте. Как-то туда нужно попасть На подземке езжай на метрокруг и поднимись на лифте наверх. Пройди в дверь, соседнюю с ведущей к Шаттлу. Подойди к странной девушке с зачатками синих крыльев на спине. Поговори с ней и спроси, как у нее дела. Потом скажи, что хочешь записаться в колонисты и посмотреть новые миры. Нет проблем, звездный корабль как раз отбывает. Имя, фамилия, семейное положение, отпечатки пальцев...

Часть двенадцатая, космическая

Посмотри вокруг. Все почти как на Земле Пройди в левый конец зала и выйди в голубой проход. Не выходится. Пойди в женский туалет Потом — в мужской. Купи в висящем на левой стене аппарате несколько возбуждающих таблеток, использовав свою кредитную карточку. Отодвинь левый мусорный бак и посмотри на решетку. Возьми монетку и отверни винты на решетке Залезь в открывшийся ход. Посмотри на голубой экран слева внизу. Найди вход в первый туннель и иди туда. Посмотри на камеру, висящую на потолке. Отсоедини кабель, идущий к ней. Не дожидаясь, пока тебя поймает охранник, лезь на-

Паутиновые вести

Узок, очень узок круг любителей этой замечательной игры, которым не лень сделать небольшой сайтик и вывесить на всеобщее обозрение. Почему-то практически все стремятся узнать что-нибудь интересное, а вот рассказывать не хотят. Предлагаю твоему вниманию несколько интересных ссылок на углы Мировой Паутины, где ты сможешь узнать некоторые интересные факты, не отраженные в самой игре, но, тем не менее, имеющие к ней самое непосредственное отношение

http://tlj.adventuregamer.com/index.shtml — на мой взгляд, самый лучший сайт, рассказывающий об игре. К услугам желающих есть почти все, что может пожелать игроманская душа. Болталка, идущая в режиме реального времени. Доска вопросов и ответов — здесь практически на любой вопрос можно получить несколько квалифицированных ответов. Есть весьма подробное описание двух миров — Старка и Аркадии. Короче, полазив по всем разделам сайта, ты поймешь, что не поиграть в "The Longest Journey" ты уже не сможешь

www.longestjourney.com — официальный сайт от создателей игры. Здесь можно напрямую пообщаться с авторами и задать им разные вопросы. Есть возможность скачать бесплатную демо-версию, послушать музыкальные композиции. Есть раздел полезных подсказок, пользуясь которыми, можно все равно застрять и, судя по книге отзывов, еще больше запутаться



зад. Иди во второй коридор. Насыпь купленные таблетки в кофе, стоящий справа на столе. Придет охранник и выведет тебя в общий зал. Снова иди в мужской туолет и пролезь во второй ход Подожди немного, пока охранник не выпьет свой возбуждающий кофе и не убежит. Вылезь наружу и посмотри на монитор компьютера слева. Пошарь по карманам висящего рядом пальто и забери цилиндрический цифровой ключ. Посмотри на карту безопасности, висящую слева на стене Сними охрану с тюремных камер. С первого раза это может не получиться. Тогда отправь на обед кого-нибудь еще, а уже потом вернись к посту около камер. Еще раз посмотри на компьютер, чтобы узнать, кто в какой камере сидит. Выйди через правую дверь и иди в дальний коридор Открой крышку на столбике с цифрой пять и вставь в замочную скважину найденный ключ Пятая камера откроется и выйдет человек. Поговори с Адрианом. Вернись к карте безопасности и отправь на обед охранника, стоящего около воздушного шлюза. Вместе с Адрианом идите туда. Нажми на яркую светящуюся кнопку слева Справа откроется решетка и появится космическая капсула. Посмотри на нее. В центре капсулы, справа от красного огонька, расположена очень маленькая, почти незаметная панель управления. Найди ее и посмотри, насколько аппарат подготовлен к полету. Не хватает воздушных фильтров. Вернись в комнату охраны и отправь обедать охранника, стоящего около склада. По левому коридору иди туда. Подойди к голубому монитору справа и с его помощью узнай, фильтры какой марки тебе нужны. Посмотри в ящиках, стоящих в левом дальнем углу зала, и возьми фильтры. Вернись в комнату охраны и снова убери охранников из туннеля около воздушного шлюза. Иди туда. Вставь воздушный фильтр в панель управления. Нажми на желтую кнопку слева. Скажи Адриану, чтобы садился в капсулу Убеди его в необходимости полета. Когда Адриан улетит, садись в следующую капсулу и догоняй Адриана. Космос ждет тебя

Часть тринадцатая, испытательная

Все вокруг такое красивое и искрящееся... Посмотри на обломки капсулы и попробуй вспомнить, как тебе удалось приземлиться. Иди в голубую пустыню. Позови Адриана — должен же он был где-то высадиться Иди по направлению к башне. Огромная непонятная зеленая фигня, болтающаяся в воздухе, всего-навсего — Хаос. Маленький, ужасный и бестолковый. Стукни по нему магическим амулетом. Нечего детей пугать, пусть сматывается. Посмотри на другую сторону пропасти. Если бы у тебя были крылья, то можно было бы перелететь. А так придется обходить Иди к башне. С пространством происходят странные вещи. И с тобой — тоже Лет тебе теперь около восьми. Поговори с папочкой и отдай ему золотое кольцо, которое он же тебе и подарил. Скажи, что не держишь зла и прощаешь его. Когда окажешься в голубой пустыне, иди в сторону башни. Посмотри на башню. Перебраться туда нет никакой возможности. Поиграй на флейте. Прилетит всекосмическая межгалактическая Птичка. Поговори с ней. Потом забрось Птичку на башню и попроси осмотреть там все. Еще раз забрось Птичку в туман и спроси, что она видела. Вообще ничего не видела, все белое и мутное. Теперь забрось Птичку на верх башни и попроси принести тебе водички. Выскажи недоумение по поводу отсутствия чего-либо в тумане и забрось туда Птичку еще раз. Появится мост, ведущий в башню. Посмотри в пропасть и позови Птичку. Иди в башню по мосту. Подойди к отверстию в центре большого круга и посмотри на воду. Положи туда каменный диск с кристаллами. Посмотри, как вода преображается. Когда из воды появится голубая ладонь, дотронься до нее. Поговори с пришедшим Адрианом. Встань на круги вместе с Адрианом и поднимись на верх башни. Еще раз дотронься до маленького круга и спроси Адриана, почему ничего не происходит. А вот и тот, кто собрался все объяснить. Мистер Гордон собственной загадочной персоной. Но его слова не понравятся Адриану. Начнется серьезный разговор. Когда мужчины начнут драться, достань магический талисман и покажи его Гордону. Ты излечишь его и вернешь его к нормальному существованию... Он — следующий, тринадцатый хранитель Равновесия. А ты... Ты просто-напросто Эйприл Райян. И тебя ждет колледж и художественная мастерская

Пройди по мосту и забери Птичку с собой — нечего ей делать в этом неприятном месте

Часть четырнадцатая, последняя

Странно все-таки устроена человеческая память. Невозможно понять, почему что-то мы помним вечно, а что-то забываем на следующий день. История о Равновесии закончилась, все ушли... Спроси поседевшую Птичку, может ли она еще летать... ■



Отщепенцы

В Аркадии есть создания растительного происхождения, которые не согласны с существующим магическим порядком Это — веточники. Они считают, что почва в Аркадии абсолютно не подходит для их успешного разветвления и укоренения. Вся их деревянная жизнь направлена на то, чтобы покинуть ненавистный мир и переселиться на Луну. Средством переезда они избрали лунную пушку, которую, с небольшими перерывами, строят на самом высоком дереве своего острова. Если хочешь пустить корни на Луне, присоединяйся! Загранпаспорт не требуется

ЭКОНОМ SERVER:
10 МБ, 3 E-MAILS,
PHP, CGI, FTP.
РЕГИСТРАЦИЯ $10
В МЕСЯЦ $20





50 ЧАСОВ ДОСТУПА В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ СУТОК ЗА $40

792-5-792

Мы говорим на языке интернет http://3559688449

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ НОЧНОЙ ДОСТУП $25

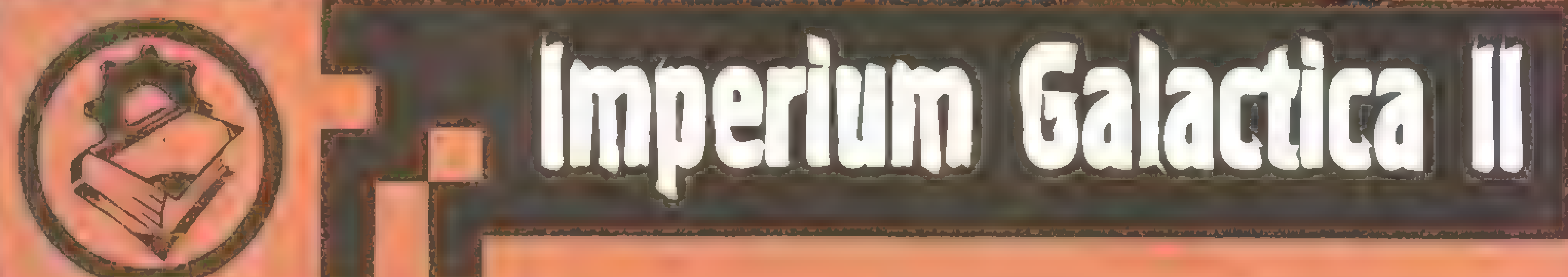
ул. Марксистская 34 к.7

www.ilm.net

ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ АБОНЕНТСКАЯ
ПЛАТА $10 В МЕСЯЦ ПЛЮС 7
ЧАСОВ ХАЛЯВЫ В ДНЕВНОЕ ВРЕМЯ

ПОЧАСОВАЯ ОПЛАТА
С 9:00 ДО 2:00 $1 ЗА 1 ЧАС
С 2:00 ДО 9:00 $0.50 ЗА 1 ЧАС

Игорь Савенков
savenkov@aha.ru



Imperium Galactica II

В прошлом номере мы представили твоему вниманию развернутое руководство по стратегии Imperium Galactica 2. В этом номере мы заканчиваем разговор о ней несколькими полезными советами, которые могут пригодиться тебе в нелегком деле покорения Вселенной.

Космические бои

Истребителями ты не можешь управлять напрямую, зато можешь косвенно влиять на их поведение. Чтобы сделать это, щелкни *левой* кнопкой мыши в пустое пространство. Тогда в левом нижнем углу экрана появится маленькая такая панелька. Сверху вниз там, кстати, будет приведена весьма полезная информация: суммарная боевая мощь армий, число крупных кораблей и истребителей с той и с другой стороны, а в самом низу — рычажок, задающий модель поведения истребителей по шкале defense/attack (защита/атака). Крайнее левое положение (defense) означает, что все истребители будут прикрывать твои крупные корабли, не делая самостоятельных вылазок; если движок стоит в крайнем правом положении, тогда твои истребители ринутся "кусать" вражин, не заботясь о прикрытии собственного флота. По умолчанию движок поставлен в среднее положение, то есть примерно половина истребителей будет нападать, а другая половина — нести защитные функции.

Так вот, как показывает опыт, в большинстве случаев лучше задавать режим 100% defense (крайнее левое положение). Объяснение очень простое — здесь действует старый испытанный принцип "всем скопом на одного". Ведь в этом случае истребители "пасутся" возле крупных кораблей и боевая мощь не распылена — весь твой флот разом отражает атаки истребителей противника. На этой фазе тебе почти ничего делать и не надо. А вот как только с истребителями противника будет покончено, твои истребители двинутся на основной вражеский флот. Тогда и ты не мешкай и двигай навстречу противнику своих "крепышей". И здесь опять лучше всего сосредотачивать огонь всех орудий на одном корабле противника.

Наземные сражения

Прежде всего внимательно осмотри будущее место боя и засеки положение всех фортов/крепостей. Выбери оптимальное место посадки, памятуя о принципе "всем скопом на одного". Наметь такой маршрут атаки, чтобы можно было расправляться с крепостями поодиночке. Форт за фортом, чтобы соседние форты как можно меньше могли бы поддерживать друг друга огнем. Если есть возможность нанести удар из космоса, сделай это на первых же секундах сражения.

Дело несколько осложняется, если у противника есть и танки. Компьютер обычно придерживается такой тактики. Его танки патрулируют окраины города, а как только завидят неприятеля, отходят под прикрытие фортов. Поэтому постарайся по максимуму подрезать компьютерную армию, прежде чем она успеет отойти. Оказавшись возле вражеских фортов, в первую очередь уничтожь оставшиеся вражеские танки — они менее живучи, чем форты. Кроме того, затем можно будет отойти и перегруппироваться либо зайти с более выгодной стороны (или дать своим танкам время самоотремонтироваться, если у них есть Repair Pod).

Если видишь, что не можешь справиться со всеми защитными сооружениями, постарайся просто разгромить как можно больше гражданских зданий, а затем смотаться. Это подорвет жизнедеятельность вражеской колонии. Если же урон будет серьезным, то в колонии может вспыхнуть бунт, и оно перейдет к другой империи — возможно, к тебе. ■







Вячеслав Оробинский

nomad@gamestone.ru

Martian Gothic: Unification

Основа геймплея

Игра очень сильно напоминает Resident Evil, но, в отличие от последнего, ты играешь за команду из трех человек, приходится координировать общие усилия для достижения результата вообще и для решения очередной загадки в частности. Смена героев происходит не тогда, когда это нужно для развития сюжетной линии, а когда тебе заблагорассудится, то есть в любой момент нажатием клавиши "Tab". Пока ты управляешь одним, остальные терпеливо стоят и ждут своей очереди, абсолютно беззащитные в этот момент, поэтому имеет смысл предварительно разведать обстановку и лишь потом переключаться.

На практике это выглядит следующим образом. К примеру, есть дверь, открывающаяся одновременным нажатием двух рычагов, которые находятся в противоположных концах базы, и открывается она на короткое время. Работая всей командой, вы не столкнетесь с проблемой: двое одновременно дергают рубильники, а третий, стоящий перед дверью, проникает внутрь. Потом двое подходят к двери, а третий их впускает.

Теперь конкретнее о том, как в это играть.

Управление

Любая игра начинается с освоения управления, и Martian Gothic (далее просто MG) — не исключение. В целом все просто, но есть пара подводных камней, которые нужно знать. Основной особенностью игры, в отличие от того же Resident Evil, стало введение в игровой процесс режима боя без оружия. Но по порядку.

Режим навигации

В нем ты исследуешь коридоры станции, осматриваешь местные достопримечательности.

Вроде все просто, но необходимо отметить, что иногда переключаться между персонажами следует очень быстро, иначе — смерть. Потому помни, что смена героев происходит таким образом: сначала Карни (Karne), потом Кензо (Kenzo), а последним идет Мэтлок (Matlock).

Режим боя

Даже если у тебя нет оружия или кончились патроны, ты не беззащитен. Удар, правда, только один, но при надлежащем использовании упрощает жизнь. В режиме боя почти все клавиши работают так же, как и в режиме навигации, но добавляется клавиша "ENTER" — выстрел или автоматическая перезарядка оружия.

клавиша "LEFT Ctrl" служит для прицела по нижней части тела оппонента.

– клавиша "RIGHT Ctrl" отвечает за так называемый "Shin kick" — удар ногой, который хоть и мало выбивает, но позволяет отпихивать зомби от себя.

Ты начинаешь игру с голыми руками, а потому не связывайся с зомби, оббегай их, ищи патроны и оружие. Если зажали в узком проходе — отбивайся ногами. "Shin kick" - удар ногой — можно делать и без оружия.



Как здесь сохраняться-то?

Многие сталкивались с этой проблемой, потому как опции "save" в явном виде нет. Делается это так. В RE для записи служили пишущие машинки, а в MG — компьютеры. Тебе нужно найти целый компьютер, залогиниться, т[illegible] вать его, найти игру "Martian Madness", [illegible] гить ее и в ней уже выбрать опцию SAVE GAME.

Главный подвох в том, что, как и в RE, количество сохранений строго ограничено. В один компьютер можно записаться лишь трижды, после чего тебе придется искать новый компьютер, что подчас ох как непросто. На всю игру тебе отводится 50 записей. Потому, прежде чем записаться, подумай, а стоит ли это делать.

Ошибки программистов, фатальные для игрока

Один из самых неприятных моментов игры — быстрая смерть в ее начале от рук (вернее, зубов) первого же встречного зомби. Если точнее, то, выходя из ванной комнаты директора колонии, ты нос к носу сталкиваешься с зомби, он тебя грызет, ты отступаешь обратно в ванную. И все. Выйти обратно невозможно: только открыл дверь — попал в крепкие объятия заплесневелой дамы.



Такая ситуация встречается достаточно часто, и причина ее в кривизне скриптов, написанных разработчиками игры. Патч будет, а пока выход таков: это происходит после освобождения Карни, и перед выходом из комнаты идет видеоролик. Тут-то и время действовать. Смело жми кнопку "ESC", пропускай всю эту текстовую лабуду и пулей вылетай из ванны: ты пропустил мультик, за счет чего выиграл несколько драгоценных секунд, и теперь зомби — не проблема.

Чтобы избежать такого рода западни в будущем, НИКОГДА не заходи в дверь, если зомби следует за тобой по пятам. Побегай вокруг него, нарежь несколько кругов, попинай тварь ногой — обязательно оторвись, иначе потом не выйдешь обратно.

Бессмертное зло

В отличие от RE, здесь зомби убить ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО. Разработчики считают, что зомби уже мертвы, а потому второй раз их убить нельзя. Максимум, чего ты добьешься, расстреливая ходячих мертвецов, это небольшой выигрыш во времени. Пролежав 10-15 минут, труп опять встает. Более того, никогда не [illegible] зомби, лежащего на полу: от этого [illegible] быстрее очнется.

Martian Gothic: Unification

Что же делать? Ответ только один: любой ценой избегать встреч с бывшими людьми, ввязываться в бой только тогда, когда другого выхода не существует. В большинстве ситуаций не бей, но беги. Тем более что запас патронов ограничен.

Кладовка (инвентория)

Инвентория, иными словами, содержимое твоих карманов, имеет дурную привычку переполняться. Потому с собой таскай только самое необходимое, а все ненужное выкладывай в различные шкафчики, сундуки и т.п

Иногда случается, что ты забыл то место, где оставил полезный предмет, а искать опасно или идти далеко. Тогда выкручивайся с помощью компьютера: в любом терминале, в папке Local Files, есть сводный список твоего багажа — детально расписано, что и где ты выложил







Двери и коды

Множество дверей открываются путем ввода цифрового или буквенного кода, но не стоит их записывать каждый раз в расчете на то, что при повторной игре пригодится. Каждый раз все пароли генерируются (создаются) случайным образом, потому не утруждай себя лишней и ненужной работой

Коричневая трава

Это та самая травка, которую использовал Мэтлок в медицинской лаборатории. Служит она для приготовления так называемого health booster, то есть аптечки. Для этого всего лишь надо найти травку и прогнать ее через экстрактор (chemical extractor), который есть в лаборатории. Из одной "единицы" травы получается обычно три или четыре аптечки ■

КОДекс 16

F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇆ → PgUp Spacebar Home Break

Roman aka Docent
romanakadocent@mail.ru

Успешно ломается на жизни и боеприпасы. Но существует проблема так называемых "плавающих" адресов, то есть найденный адрес работает только в течение одного-двух уровней, а потом значение приходится заново искать по другому адресу, а старый уже не действует

Итак, жизнь отображается в виде полоски, значит, применяем режим поиска **Progressive**. Нажимаем **Start** в MTC. Дожидаемся, пока закончится первичный поиск Возвращаемся в игру и изменяем состояние здоровья, получая ранение, или, наоборот, лечимся В MTC устанавливаем кнопкой в поле **Values to search** "+", если [illegible]ь, или "-", если получили ранение. [illegible] **Continue**. По завершении поиска возвращаемся в игру и снова меняем состояние здоровья. Повторяем эти действия до тех пор, пока не найдем один нужный адрес. Найдя его, щелкаем по нему дважды, нажимаем **Add**, чтобы добавить его в поле **Values to write in memory** Щелкаем по нему в этом поле и в появившемся окне ставим значение FF. Нажимаем **Poke All** и проверяем, обновилась ли полоска жизни

С боезапасом проще -- он отображается цифрами Нажимаем **Reset** в MTC и выбираем режим поиска **Normal**. Ставим в **Values to search** количество патронов (или взрывчатки). Нажимаем **Start** По окончании поиска тратим боезапас Ставим в MTC новое значение Нажимаем **Continue**. Повторяем эти действия до тех пор, пока не найдем один адрес. Далее поступаем, как и в случае с жизнью. Добавляем его в поле **Values to search** и ставим FF. Таким же образом ищем боезапас для остального оружия

Остается только заморозить все найденные значения. Устанавливаем индикатор **Freeze setting** примерно на половину (этого достаточно), нажимаем **Freeze** и возвращаемся в игру. Наслаждаемся

Запускаемый файл: **sc3.exe**.

235B210 и **235B218** — денежки. Оба адреса нужно использовать одновременно. Замени все значения на **FF FF FF FF**. После этого на твоем счете появится, в соответствии с учением Карла Маркса, куча конвертируемых баксовых эквивалентов Заморозка не требуется. ■

Для использования приведенных выше кодов тебе понадобится ***Magic Trainer Creator*** *(MTC).*

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ ИГРЫ "3DO"



ГЕРОИ III МЕЧА И МАГИИ
ДЫХАНИЕ СМЕРТИ





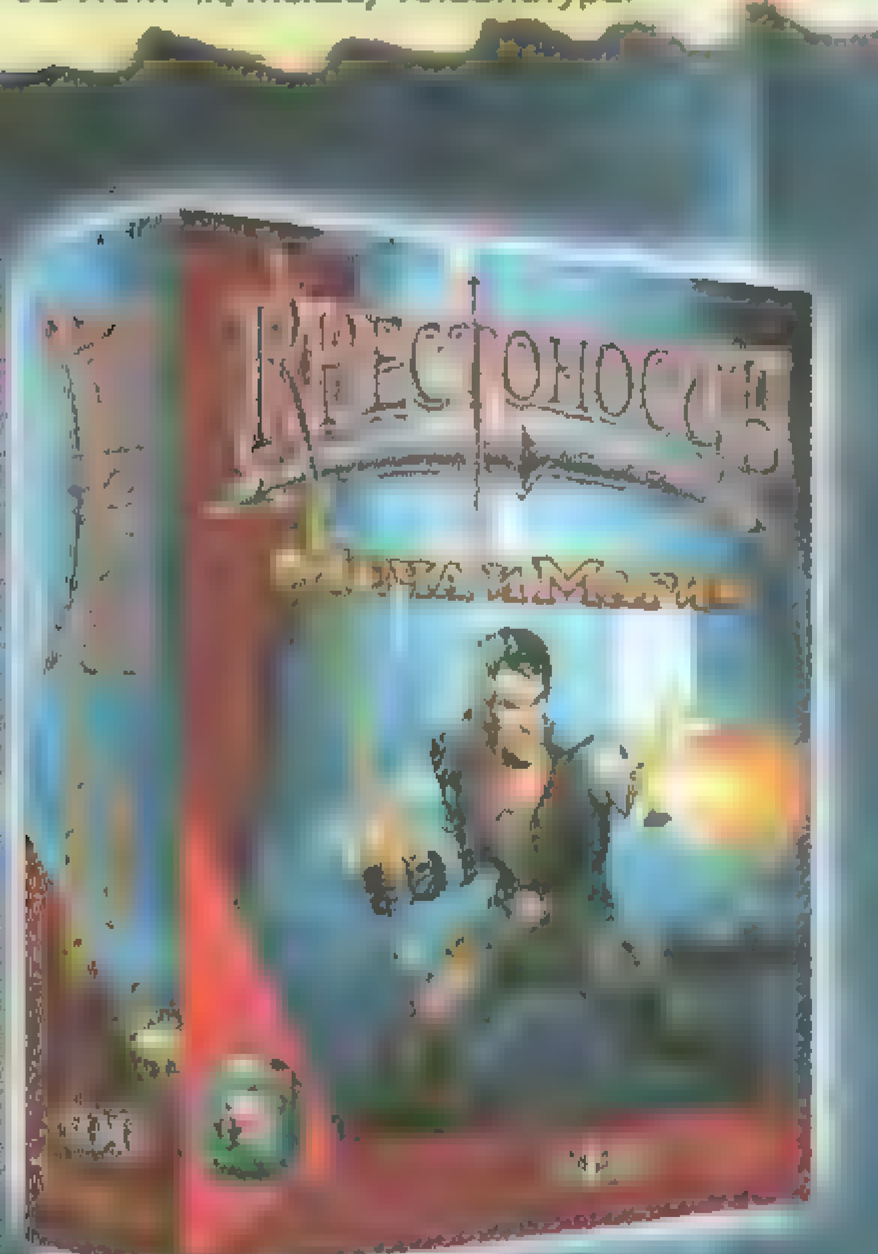


- Возьми на себя управление 3-мя игрушечными вертолётами вооружёнными управляемыми ракетами, воздушными минами, глубинными бомбами и ракетами
- Защити небеса от врага, сразись с его подлодками, эсминцами, ракетницами и насекомыми-мутантами
- Сразись с друзьями по сети! Здесь возможны 8 отдельных уровней и 3 типа сетевой игры
- Более 20 миссий и 10 миров ждут тебя: Цитадель в Тропиках, Песочница, Сад, Горная Деревушка, Ванная и др.
- Дай бой выводку насекомых-мутантов: тараканам-убийцам, стреляющим кислотой мухам, и огнедышащим муравьям





Системные требования: WINDOWS 95/98, Pentium 133 MHz (166 MHz рекомендуется), RAM 32 Мб (64 Мб рекомендуется). Видео 2Мб SVGA. DirectX 7.0 (4Мб SVGA рекомендуется), Места на жестком диске 100 Мб (275 Мб рекомендуется), звуковая карта любая, поддерживающая DirectX 7.0. CD-ROM 4x, Мышь/ Клавиатура.





3DO

По вопросам оптовых
Игры компании "Бука" почтой:





Новости Бункера

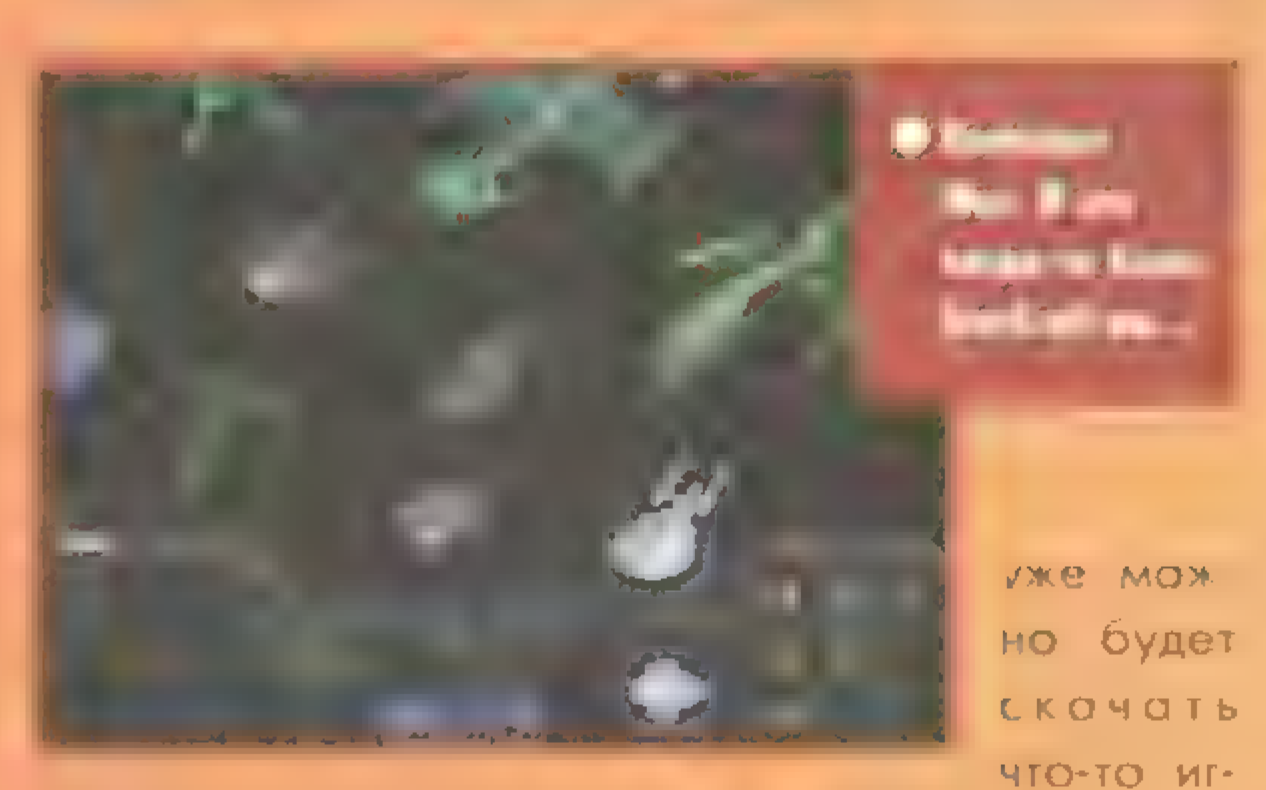


Подполковник Негода
negoda@gromania.ru

Как получить Trek из Craft?

Если ты думаешь, что TC (Total Conversion) бывают только у игр жанра 3D FPS, хватай ноги в руки и догоняй. Кого? Жизнь, поскольку ты от нее отстал. Конвертнуть можно что угодно, особенно когда названия оригинала и конечного продукта похожи. :) Как, например, в случае превращения знакомого и любимого StarCraft в знакомый, но не любимый StarTrek. Такие конверсии растут, как грибы на берегах Припяти. О них у нас целых две новости.

StarTrek: Dominion War близится к альфа-релизу. Возможно, когда ты будешь читать эти строки на их сайте (*www.dominion.campaigncreations.com*)



уже можно будет скачать что-то играбельное. А сейчас они как раз проводят голосование, р[illegible]ь им неиграбельную глючную преальфу или подождать, пока хоть что-то заработает. Зайди, проголосуй, заодно узнаешь, во что можно превратить такую простую игру, как StarCraft.

Еще одна TC (*www.camsys.org/StarTrek*), правда, на этот раз безымянная, только начала обрастать страничками с описаниями юнитов. Пока там есть только "федеральные" корабли defiant класса (это такие здоровые), но вскоре будут и остальные. Интересно будет сравнить обе TC, когда они наконец п[illegible]



Кому еще Porsche?

На сайте Need For Speed (*www.needforspeed.com*) в разделе Porsche Unleashed появилась новая машина — Porshe 959. Этот монстр восьмидесятых развивал скорость в 315 км/ч, а в 1986 году занял первое, второе и шестое места в гонке Париж—Дакар. Желающие могут получить эту заслуженную тачку здесь

ftp.ea.com/pub/ea/demos/nfspu/DL_959.exe

Новый add-on для UT должен был быть в игре изначально

Отец unreal'овской "картографии", двадцатичетырехлетний **Седрик "Inoxx" Фиорентино**, замутил [illegible]твенный map pack, скромно названный по имени создателя UT Inoxx Map Pack. Фишка в том, что [illegible] не просто фанатские уровни для UT, коих в И-нете пруд пруди, а вполне официальный сборник карт от Epic. Inoxx уже пять лет работает с командой Unreal, да и представленные в сборнике карты не так уж новы: они должны были войти в состав UT, но к моменту релиза были еще не готовы. Теперь эти шесть DM и CTF карт можно скачать бесплатно здесь

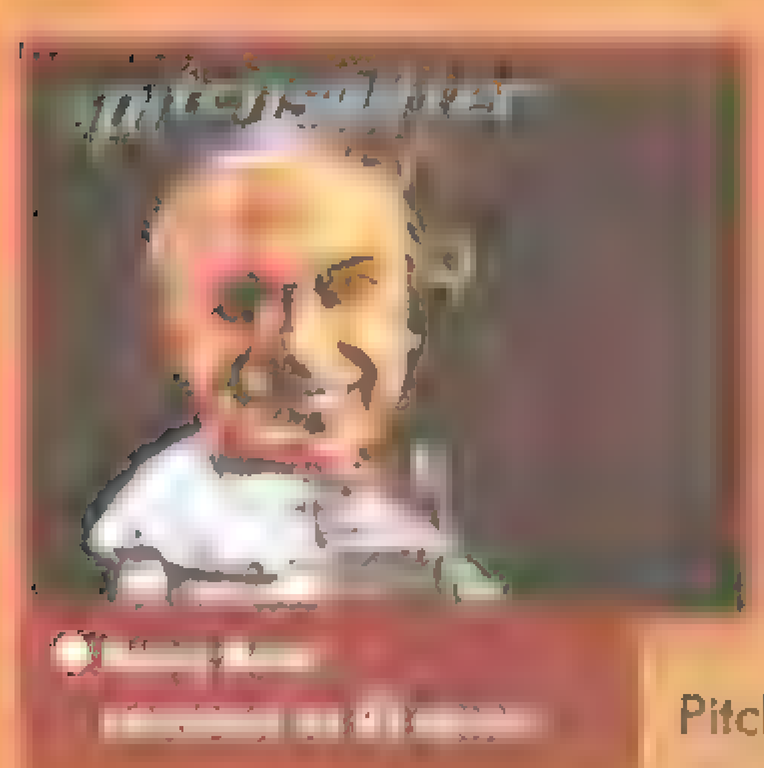


ftp.cdrom.com/pub/lanetquake/planetunreal/official/utinoxxpacknoumad.zip

К вышесказанному остается добавить [illegible] Inoxx — это создатель легендарной CTF карты Face World, а в новом map pack'e ты найдешь, помимо прочего, Face World 2. Комментарии излишни — необходимая вещь для каждого фаната.

Q3 становится ареной для рекламы

Похоже, компьютерные игры начинают играть не последнюю роль в шоу-бизнесе. По крайней мере, раньше я что-то не слышал, чтобы новые музыкальные альбомы раскручивали с помощью одноименных карт для Quake. А теперь — пожалуйста. "Металлический" бэнд Pitchshifter зарелизил CTF карту для Q3 под названием Deviant — так называется и их новый альбом, одна из композиций которого (а именно Condenscension) прилагается к левелу в формате mp3. Скачать Deviant можно с File Planet вот по этой длинной ссылке *ftp.cdrom.com/pub/planetquake/meanarena/deviant.zip*



[illegible]

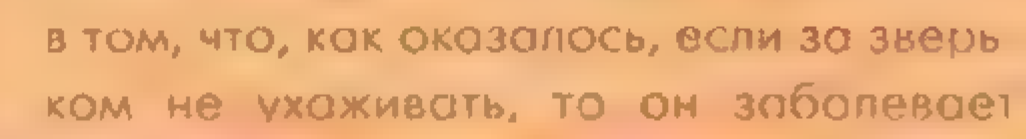
Maxis подложила свинью всем своим поклонникам

Неожиданная новость пришла из Maxis — страны больших городов и маленьких человечков. С их сайта можно скачать домашнее животное для The Sims — морскую свинку. Впрочем, это не новость. Новость в том, что, как оказалось, если за зверьком не ухаживать, то он заболевает и может через укус заразить своего х[illegible]ина. Подцепив страш[illegible]ю заразу, сим сразу же начинает чувствовать легкое недомогание, потом принимает горизонтальное положение, а через некоторое время и вообще отдает концы. Возм[illegible]ценные игроки обвинили Maxis в попытке внедрения в игру недокументированных фише[illegible] да еще таких опасных! На это представители компании ответили, что в реальной жизни вирусы тоже не документируются, прежде чем обосноваться в организме жертвы, но на всякий случай убрали из игры летальный исход, заменив его несколькими днями постельного режима. Любители острых ощущений могут скачать морскую свинью здесь

www.simzonline.com/thesims/files/addons/object_guineapig.exe ■



[illegible]



SoF и The Sims: с миру по линку

Подполковник Негода
negoda@gromanda.ru

Согласись, любая игра тем живучей, чем больше разработчики дают свободы творчества ее поклонникам. Если к игре прилагается редактор (уровней, карт, миссий, кампаний), а это сегодня является почти стандартом, то ее реиграбельность уже возрастает в десятки раз. Что же говорить, когда в руки поклонникам, обуянным жаждой творчества, попадают всевозможные SDK (Software Development Kit), позволяющие менять почти любой аспект любимой игры.
Сегодня я расскажу о двух именно таких играх, точнее, не о самих играх — они в представлении не нуждаются, а о том, как продлить их виртуальную жизнь, что и где для этого можно скачать.
Или не скачать, а взять с нашего компакта. Как обычно.

[illegible]

3D шутеры всегда отличались большой степенью гибкости (или, как это называется на импортном языке, customization). Soldier of Fortune — не исключение. Кроме уровней, для этой игры можно накачать (или навять, в зависимости от творческого потенциала) еще много всяких мелких, но приятных фенечек.



[illegible]

Все изобилие разбросанных по Сети файлов для SoF можно найти собранным в нескольких специально посвященных этому местах. Один из таких сайтов — SoF Files (*www.soffiles.com*). Его мы и сделаем опорным пособием в нашем сегодняшнем разговоре. Но обо всем по порядку.

SoF SDK

www.soffiles.com/files/sofsdk.zip

Правильно, это именно то, о чем говорилось в начале статьи. Вдаваться в долгие описания бессмысленно, поэтому ограничусь перечислением компонентов этого замечательного набора. Итак, редактор Radiant (довольно известная в определенных кругах программа), несколько других утилит для работы с картами и звуком, компилятор, документация ко всему этому делу и первый уровень игры (New York Subway) с открытым скриптом в качестве примера. К сожалению, объем статьи не позволяет дать подробные описания этих программ, впрочем, это и не является нашей целью. Если перспектива создания своих уровней [illegible] SoF тебя заинтересовала, то, как говорится, RTFM.

У многих людей не работает компилятор из комплекта SDK. Если ты один [illegible] них, тебе понадобится файл *www.soffiles.com/files/compiling_fix.zip*. Правда, тут есть заморочка с установкой. Надо будет подредактировать compfull.bat, вписав туда название твоей карты и еще кое-какую инфу (думаю, разберешься).

Еще у некоторых имеются траблы с SDK, которые облекаются в форму сообщения "can't find colormap.pcx". Скачать правильный colormap.pcx можно здесь
www.softfiles.com/files/colormap.pcx

Annoying Sound Remover

www.softfiles.com/files/pak2.pak

Убирает из игры несколько раздражающих (некоторых игроков) звуков, вроде предупреждающего сигнала, который звучит, когда ты производишь слишком много шума. Файл нужно скопировать в каталог с игрой.

PakExplorer

www.softfiles.com/files/pakexplr.zip

Позволяет открывать, редактировать и производить другие манипуляции с .pak файлами. Можно создавать собственные. Поддерживает возможность запуска файла прямо из pak: например, чтобы прослушать звуковой файл, достаточно установить на него курсор и нажать play.

Move Camera

www.softfiles.com/files/movecamera.zip

Инструмент для тех, кто рисует одно пользовательские карты. С этой утилиткой можно добиться перемещения камеры так, как ты это указал, что бывает полезно для создания скриптовых сцен. Например, когда ты хочешь, чтобы для придания художественного эффекта камера вдруг отъехала в сторону и показала, как за углом злостные террористы расстреливают заложников... и все такое.

3D Max Modeling Tools

www.softfiles.com/files/tools.zip

Два плагина для трехмерного моделирования. Как они работают — даже не спрашивай, у меня 3D Max'а нет, не было и не будет. :) Но если ты с этой продвинутой прогой на "ты", то с помощью этих плагинов тебе доступно самое глубокое хирургическое вмешательство в игру! Кстати, они написаны в тесном сотрудничестве с Raven.



Blood Enabler

www.softfiles.com/files/sofblood.zip

Итак, мой дорогой маленький друг, твой(ая/ое) папа/мама/бабушка/дедушка решил(а), что ты еще мал для SoF и поставил(а) пароль на блокировку крови. И теперь, как ты ни стараешься, как ни колбасишь экстремистов и сепаратистов из любимого шотгана, ни капельки крови ты от них не добьешься. Знай, мой маленький друг, что есть на свете добрые дяди, которым не чуждо светлое дело искоренения незаконных вооруженных формирований так, как это делают настоящие мужчины. Просто запусти этот патч и... добро пожаловать на войну, сынок!

M32-File Viewer

www.softfiles.com/files/m32view.zip

Эта утилита, как и следует из названия, позволяет просматривать содержимое m32 файлов (то есть файлов с текстурами). Работает из любой директории.

TGA Converter

www.softfiles.com/files/tga2m32.zip

Чудесным образом превращает обычный tga файл в уже упомянутый m32. Как ты понимаешь, это дает тебе полный контроль над текстурами в игре. Описания требований к текстурам по размеру и так далее — в readme внутри zip'а.

TGA-M32 Mass Convert

www.softfiles.com/files/batchm32.vbs

Небольшой довесок к предыдущей проге. Этот скрипт просто преобразует целые директории tga'шников в m32. Ничего особенного, но, по заверением спецов, здорово облегчает работу. В рабочем каталоге должен присутствовать предыдущий файл (сам конвертер).

Qped

www.softfiles.com/files/qped211.exe

Еще один экстрактор pak-файлов. Как и предыдущий, написан для "Кваки", но отлично работает и с SoF. А знаешь почему? Хе-хе, а движок-то чей?

All SoF Save Games

www.softfiles.com/files/sofsaves.zip

Тут объяснять нечего: все сохраненки (по уровням) — из Soldier of Fortune. Нужную директорию, надеюсь, найдешь? И собственные сохраненки забэкапить не забудешь?

Ping/Lag Lowerer

www.softfiles.com/files/sofautoexec.zip

Незаменимая, на самом деле, вещь. Буржуи пускают слюни от счастья и кричат "must have!". Мы слюнями орошать территорию бывшего Советского Союза, пожалуй, не будем, но к лозунгу "надо поиметь!" присоединимся. Эта прога существенно уменьшает лаг в Soldier of Fortune за счет того, что "предсказывает" движения игрока, движение оружия, лимитирует минимальный и максимальный fps (frames per second) и блокирует лишние движения (например, движения оружия вверх-вниз и вправо-влево при стрельбе). Технология "предсказания" движений игрока не нова и используется во всех играх на движке от Q2. Нечто подобное есть и в Unreal.

Moorhuhn & Saddam Skins

www.softfiles.com/files/gmskins.zip

Набор из четырех скинов, включающий скин небезызвестного Саддама Хусейна и три скина не такого известного Moorhuhn'а. Кто это такой — я не знаю, но он там в трех ипостасях: обычный, зимний и в солнечных очках (летний, что ли?).



November Skins

www.softfiles.com/files/november.zip



6 "шкурок" разнообразных вояк, начиная от ниндзя с катаной за спиной и заканчивая девушкой в газовой маске. Выбор на любой вкус!

В Сети существует масса отдельных, не собранных в коллекции скинов, но давать ссылки на все — просто нереально, да и не нужно. В качестве затравки остановлюсь на двух.

Rambo Skin

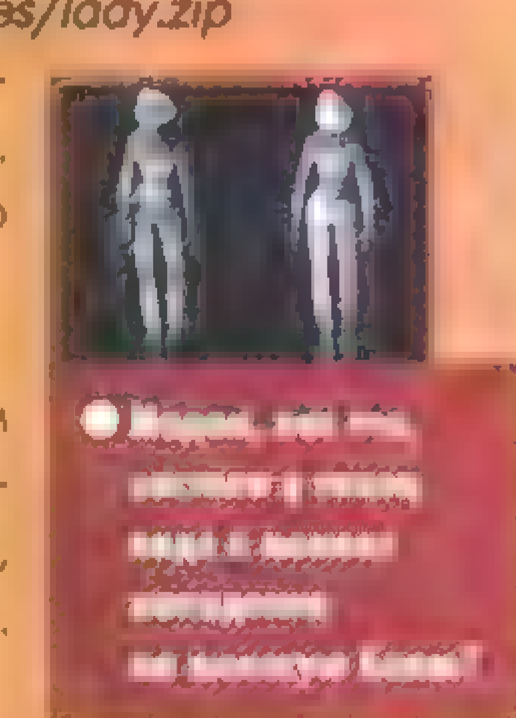
www.softfiles.com/files/rambo.zip

Да, это он — Рэмбо. Простой мускулистый американский парень. Раньше его играл некто С. Сталлоне, а теперь запросто можешь исполнить и ты.

Nude Lady Skin

www.softfiles.com/files/lady.zip

Рассказывать нечего — тут надо смотреть. А пострелять в такую интересно...



Последнее, на чем мы остановимся, говоря о Soldier of Fortune, это, конечно, карты.

Описать их все, как ты сам понимаешь, просто невозможно, а выбирать лучшие — занятие неблагодарное. Но я попробую.

Black Hole Sun

www.soffiles.com/files/blackholesun.zip

Безбашенный уровень, абсолютно не в духе SoF. Бегать тут вообще нельзя — сразу свалишься и погибнешь. Вокруг летающие платформы, твердой почвы под ногами мало, а кругом кемперы, кемперы... Жуть, да и только.



Protected

www.soffiles.com/files/protected.zip

Изюминка этой карты в системе вентиляционных туннелей, которые пронизывают весь уровень. Враг может оказаться в самом неожиданном месте в самый неподходящий момент.



Town

www.soffiles.com/files/townfinal.zip

Большое открытое пространство. Несколько отличных точек для снайпера, движущиеся платформы, труднодоступные место с бонусами. В целом — великолепная карта.



К сожалению, ограниченный объем статьи не позволяет нам остановиться на других картах, скинах и утилитах для этой прекрасной игры, но Интернет ведь еще никто не отменял! Так что вперед, на поиски удачи! На то мы и Soldiers of Fortune.

The Sims — как много в этом звуке...

А ведь действительно много: скины, дома, семьи, предметы обихода, обои, полы, крыши... Последняя начинает просто ехать. Все это можно легко найти на официальном сайте игры: ***www.thesims.com***

Сайт хорош, нечего сказать, нечасто наблюдаешь такую заботу разработчиков об игроках. Но ведь и игроки в долгу не остаются. И создают вещи, часто не менее полезные, чем официальные примочки. Где их искать? Правильно — на фанатских сайтах. Сначала мы едем на Simz Online (*www.simzonline.com*)

Neighborhood Manager

www.simzonline.com/thesims/files/tools/neighborhoodmanager.zip

Как мне не хватало этой утилиты! И, я уверен, не только мне. Она позволяет обладать в игре более чем одним нейборхудом, то есть той местностью, где у игрока имеется дом, соседи и т.д

Neighborhood Watch

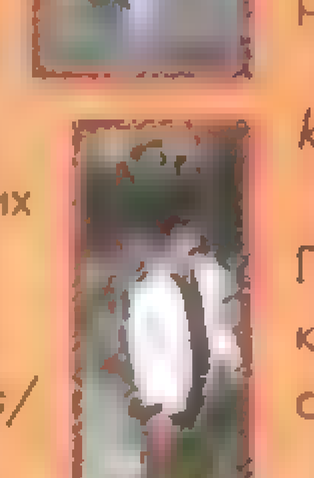
www.simzonline.com/thesims/files/tools/neighborhoodwatch.zip

Еще один менеджер "нейборхудов". Отличается от предыдущего прежде всего тем, что почти в два с половиной раза меньше по размеру.

SimLink

www.simzonline.com/thesims/files/tools/simlink.exe

Преобразовывает обычный mp3 playlist в формат (точнее, ярлыки), который воспринимает Sims. Научи игру петь любимые песни!



FarView

www.simzonline.com/thesims/files/tools/farview.zip

Вытаскивает ресурсы из симовских far-файлов.

SimSearch

www.simzonline.com/thesims/files/tools/simsearch.zip

Выискивает и позволяет заменять текстуры, спрятанные в самой игре. Это версия без dll'ок для VB6, а они нужны. Версию с библиотеками можно скачать здесь:

www.simzonline.com/thesims/files/tools/simsearchdll.zip

SimEdit

www.simzonline.com/thesims/files/tools/simedit.zip

Вопреки своему названию, эта утилита ничего не редактирует, а показывает анимированную вращающуюся модель выбранного сима. Вот и все.



Basketball Court

www.simzonline.com/thesims/files/addons/floor_basketballcourt.zip

Тебя не удивляло, что баскетбольные корзины в игре есть, а площадки нет? Меня, например, не удивляло, поскольку это нормальное явление. А вот кого-то удивило. Он взял и нарисовал половое покрытие в виде баскетбольной площадки В принципе, теперь можно даже в доме спортивный зал сделать. А что: тренажеры, баскетбольные щиты с корзинами, бассейн...

Ну и напоследок — сладкое... Если в Sims есть привидения, то почему бы там не быть ходячим трупам? Если ты хочешь превратить свою жизнь в Sims из бразильского телесериала в фильм ужасов — попробуй коллекцию с сайта Zombie Sims (*http://zombiesims.tripod.com*)

http://zombiesims.tripod.com/chaz.zip

Chaz работал полицейским, пока его не убили. Теперь он мстит бандитам из могилы. Не зря говорят, что у полиции длинные руки.

http://zombiesims.tripod.com/granny.zip

Бабушка всегда любила детей Она и сейчас их любит, выползая по ночам из могилы полакомиться человечиной.

http://zombiesims.tripod.com/janice.zip

Janice никогда не была особо устойчивым симом. Неудивительно, что она умерла.

http://zombiesims.tripod.com/joe.zip

Joe был хорошим отцом. Он всегда улыбался. Даже когда его прирезал его же лучший друг.

http://zombiesims.tripod.com/kirk.zip

Kirk был при жизни наркодельцом. После того как он вылил целую лужу крови на асфальт, он решил выцедить столько же из своего обидчика.

http://zombiesims.tripod.com/peg.zip

Peg оставила троих детей сиротами. И это не говоря о том, что самой ей было всего 23, когда она умерла.

http://zombiesims.tripod.com/roger.zip

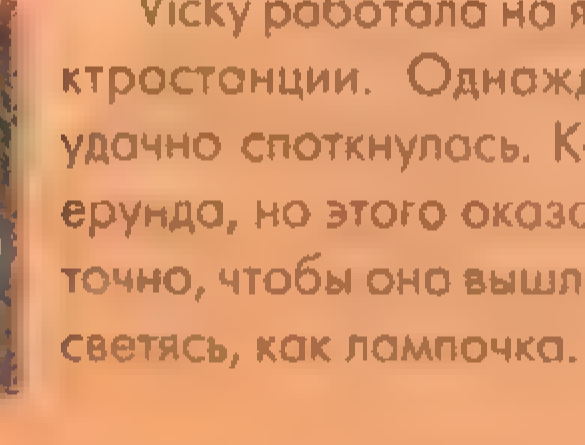
Roger был в SimCity учителем. Он выучил много детей. Вот на одном уроке его и почикали.

http://zombiesims.tripod.com/sally.zip

Однажды Sally переходила улицу и встретила своего бывшего мужа. У нее к нему было большое отвращение. У него к ней был большой кольт 45 калибра.

http://zombiesims.tripod.com/viki.zip





Vicky работала на ядерной электростанции. Однажды она неудачно споткнулась. Казалось бы, ерунда, но этого оказалось достаточно, чтобы она вышла из могилы, светясь, как лампочка.

Это не все загробные обитатели SimCity. Остальных ты сможешь найти сам на ***www.zombiesims.tripod.com***. Ну а пока... спокойной ночи. ;)

P.S. Мы приносим извинения тем читателям, которые не смогли установить "примочки" к The Sims, взятые с компакта, прилагавшегося в третьему номеру. Файлы, к сожалению, оказались нерабочими. В этом номере мы реабилитируемся — к комплекту сегодняшних файлов для этой игры прилагаются и те, что были выложены ранее. ■



Новости из мира редакторов

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

В мае, как ты уже знаешь, прошла самая большая гейм-выставка — E3. Соответственно, большинство новостей пришло именно с нее и это, естественно, анонсы. Ты, наверное, помнишь, что первым редактором, о котором мы тебе рассказали, был **MechCommander Mission Editor**. Так вот, на E3 вовсю крутился **Pre-Alpha MechCommander 2** и разработчики поспешили заявить о том, что в его комплекте мы так же, как и в первой части, обнаружим **Mission Editor**, а ведь сам **MC2** будет в полном 3D.

Далее: **Mattel Interactive** анонсировала на E3 сиквел своей морской тактической стратегии **Harpoon 4**. В этой игрушке кроме нескольких сотен различных кораблей нас ждет еще и мощнейший редактор сценариев. Ждем.

TopWare Interactive анонсировали адд-он к своей чумовой стратегии **Earth 2150**, американский релиз которой состоялся 2 июня. Адд-он будет называться **Earth 2150, The Moon Project** и в его комплекте будет поставляться отличный редактор карт (напомню, что **Earth 2150** проходит в полном 3D и в самой игре существует возможность изменять ландшафт) и язык **EarthC** для создания скриптов.

Компания **WizardWorks** сейчас работает над симулятором **Harley Davidson: Wheels of Freedom**, где кроме возможности погонять на мотоциклах известной марки мы сможем создавать свои трассы.

Ну, хватит анонсов — перейдем к тому, что можно "пощупать" в живую. **Epic Games** выпустили новую версию редактора **UnrealEd 2.0** для своего **Unreal Tournament**, брать на официальном сайте:

http://www.unrealtournament.com/

Далее: появился **SDK** для недавнего хита **Soldier of Fortune (1)**, который содержит все для создания своего **SoF**'а, начиная с **mapeditor**'а и кончая **GHOUL exporter**'ом (для тех, кто хочет впихнуть в игру модели из **3d Max**). Также для запуска этого **SDK** тебе понадобится файл **Sof.qe4 (2)** и, возможно, тебе понадобится еще одна версия **GHOUL exporter**'а **(3)** — в том случае, если ты пользуешься **3d Max 3.0**.

Заканчивая разговор в рамках новостей, хочется посоветовать тебе сайт *www.gttweb.com*. Ребята, делающие его, помешаны на авиасимах и постоянно клепают различные утилитки к ним. ■

ftp://ftp.cdrom com/pub/planetquake/planetsoldieroffortune/official/sofsdk.zip

http://ftp1.gamespy.com/pub/cdrom/planetsoldieroffortune/official/Sof.qe4

http://ftp1.gamespy.com/pub/cdrom/planetsoldieroffortune/official/ghoulexp3 zip

СОТВОРИ СВОЮ «ЗОНУ»

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

BattleZone II Editor

Вышли уже четыре номера с тех пор, как редакторы занимают скромный уголок в общем "Бункере", потихоньку развиваясь. С прошлого номера, как ты мог заметить, появилась колонка новостей, где мы и впредь будем публиковать самые свежие новости, приходящие из мира редакторов прямо перед сдачей номера. Постоянно читая "Бункер", ты, наверное, заметил количественное превосходство спрайтовых редакторов над трехмерными. С данного номера мы начнем исправлять эту чудовищную несправедливость — прямо сейчас тебя ждет рулезнейший редактор к недавнему хиту BattleZone II: Combat Commander, причем, чтобы использовать его, тебе вовсе не понадобится что-нибудь скачивать — просто читай нашу рубрику, и все узнаешь.

Где взять: читай, и все узнаешь
Возможности: 80% игровых
Сложность освоения: средняя

Этот редактор представляет интерес вовсе не тем, что трехмерен (это и так следует из самой игры), а тем, как он реализован. Дело в том, что редактор изначально скрыт внутри "движка" игры, а не поставляется отдельным комплектом. Несмотря на то, что он, по сути, является частью движка игры, освоение его вполне доступно рядовому пользователю. Но не станем больше испытывать твое терпение — приступим!

Как запустить

Для запуска редактора тебе нужно создать shortcut (т.е. ярлык) для файла **bzone.exe** и в командной строке добавить параметр **/edit**. Таким образом ты разрешишь доступ к редактору во время игры. Также ты можешь вызвать консоль (**Ctrl+~**) и набрать **game.cheat bzeditor**, но первый вариант куда удобнее. Далее запускай игру и выбирай любой режим игры, кроме мультиплеера (в нем редактор автоматически отрубается). Определившись с типом игры и очутившись на карте, жми **Ctrl+E** — перед тобой основной интерфейс редактора.

Интерфейс

Основной интерфейс редактора предельно прост: сверху расположены кнопки разделов редактора, а слева отображаются параметры этих разделов. В верхнем левом углу расположились четыре кнопки, переключающие вид на ландшафт: **Solid** (стандартный вид — так, как оно и будет в игре), **Wire** (ландшафт отображается в виде серого поля с координатной сеткой), **Height** (то же самое, что и предыдущее, только показывает изгибы ландшафта цветами), **Color** (то же самое, что и **Wire**, только отображает цвета ландшафта).

Далее мы рассмотрим основные разделы редактора: **Height** (здесь проводим работы по деформированию ландшафта), **Color** (раскрашиваем ландшафт), **Texture** (текстурирование поверхности там, где это необходимо), **Water** (вода и все, что с ней связано), **Environment** (пропускаем из-за ненадобности), **Object** (наносим различные объекты), **Path** (тут мы ничего не делаем, потому как эта штука не работает :)).

Раздел Height

Вообще говоря, работа в этом editor'е больше всего похожа на рисование в каком-нибудь графическом редакторе — практически везде для взаимодействия с ландшафтом мы используем "щетку", поэтому многие параметры разделов повторяются. Рассмотрев их в этом разделе, в дальнейшем мы будем считать их (параметры) стандартными.

Итак, приступим к рассмотрению раздела **Height**.

Первые параметры, что попадутся тебе на глаза, будут **Width** и **Depth** — это размеры "щетки" по горизонтали и по вертикали соответственно. Максимальное значение обоих параметров не может превышать 30 единиц.

Следующий параметр — это **Shape**. Он определяет вид "щетки", которой ты будешь воздействовать на поверхность:

Square — квадрат. Рекомендуется к использованию только при начальной стадии терраформинга (например, тебе нужно поднять выше большой кусок ландшафта), так как создает очень резкие обрывы;

Circle — воздействие кругом;

Cone — воздействие конусом. Подходит для создания гор;

Bell — наиболее удобная форма, создает сглаженные поверхности, часто используется в оригинальных картах **BattleZone II**.

Параметр Mode:

Далее нас встречает параметр Mode, который определяет тип воздействия на ландшафт.

Paint — мгновенно изменяет текущую высоту на заданную в параметрах **Foreground** и **Background** (о них ниже). Чаще всего применяется для выравнивания определенного участка.

Spray — очень удобная форма воздействия, постепенно поднимает/понижает нужную территорию, ориентируясь на параметры **Foreground**, **Background** и **Pressure**.

Raise — действует аналогично предыдущему, только не подчинена параметрам **Foreground** и **Background**. Повышает территорию по клику на левую кнопку мыши и понижает по клику на правую. Больше всего подходит для создания гор.

Eyedrop — аналог из **Photoshop** и других редакторов. При клике левой кнопкой мыши снимает с территории показатель **Foreground**, а при клике правой — **Background**.

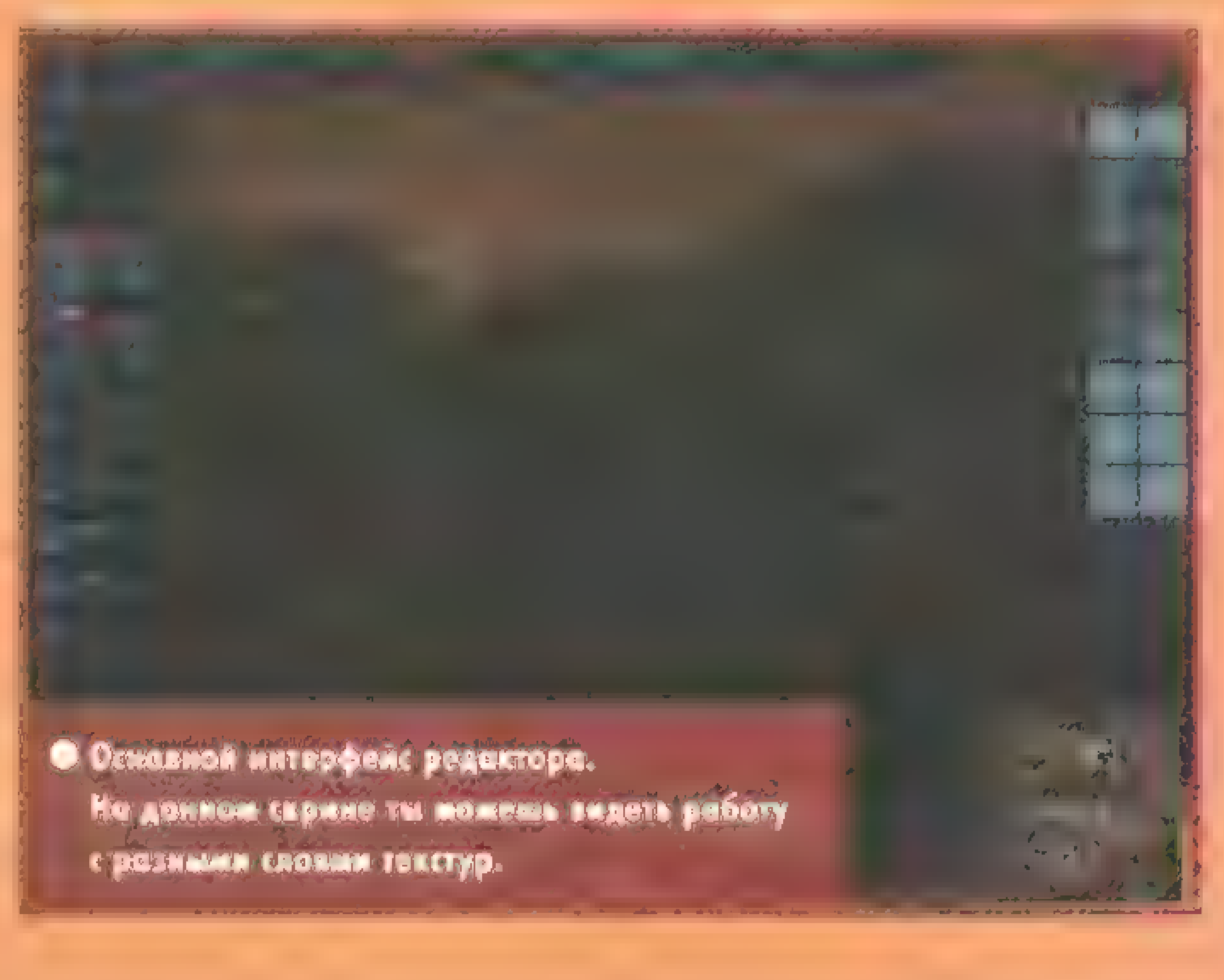
Параметры, на которые ориентируются формы воздействия:

Foreground — параметр высоты, к которому стремятся различные формы воздействия по клику левой кнопкой мыши.

Background — параметр высоты, к которому стремятся различные формы воздействия по клику правой кнопкой мыши.

Pressure — параметр скорости, влияет на скорость деформирования ландшафта при использовании **Spray** и **Rise**.

Создав ландшафт, ты, возможно, захочешь "подкрасить" его. В этом тебе поможет следующий раздел.



Основной интерфейс редактора.
На данном скрине ты можешь видеть работу с разными своими текстур.

Раздел Color

В этом разделе мы сможем подогнать цвет ландшафта под свой вкус. Что интересно, цвет ложится как на обычный ландшафт, так и на уже текстурированный. Зайдя в раздел, ты сразу увидишь знакомые параметры — **Width**, **Depth**, **Shape**. Их предназначение остается без изменений, а вот в параметре **Mode** есть некоторые изменения

Raise — в данном разделе предназначен для постепенного увеличения/уменьшения яркости того или иного участка;

Eyedrop — берет пробу с цветов и дает соответствующие RGB параметры по кликам правой и левой кнопкой мыши соответственно для **Foreground** и **Background**

Параметры цвета:

Foreground — заполнив три ячейки (RGB), получаем цвет для покрытия по клику левой кнопкой мыши.

Background — заполнив три ячейки (RGB), получаем цвет для покрытия по клику правой кнопкой мыши.

Т.е. ты можешь установить два цвета одновременно: один для левой кнопки мыши, а другой — для правой.

На нанесении цветов оформление ландшафта не оканчивается — есть еще и текстуры.

Раздел Texture

Текстурировать ландшафт в **BattleZone II Editor** гораздо удобнее, чем где-либо еще, т.к. этот процесс здесь не напоминает выкладку по кирпичикам: текстуры сами растягиваются на ландшафте, и обложить ими ту же гору не составляет труда. Заодно уходит в прошлое проблема "стыков" между одинаковыми текстурами. Как ты уже заметил, с правой стороны экрана расположился набор самих текстур. Для каждой карты в игре существует свой собственный набор текстур, но ведь его может не хватить для полноценной творческой деятельности. Поэтому тебе нужно научиться добавлять свои собственные. Найди файл с расширением **.TRN** в директории нужной карты и открой его чем-нибудь типа notepad'a. Теперь найди место, выглядящее приблизительно так:

```
[Texture]
TileTexture1 = "mire.tga"
TileTexture2 = "mire2.tga"
TileTexture3 = "mire3.tga"
```

TileTexture4 = "mire4.tga"
TileTexture5 = "mire5.tga"
TileTexture6 = "mire6.tga"
TileTexture7 = "mire7.tga"
TileTexture8 = "mbextf02.tga"

В данном случае осталось только приписать нужный файл под номером 9 или заменить названия в других полях. Не забудь поместить свою текстуру в директорию с картой, а то ничего не загрузится. При создании текстуры следуй параметрам стандартных текстур BZII и имей в виду, что движок воспринимает только .BMP, .TGA и .PCI. Кстати, многие текстуры в BZII сохранены в grayscale'е, то бишь черно-белые. Для чего? Ответ прост — ведь текстуры можно разукрасить в разделе Color!

Ты, наверное, уже заметил пункт Layers в параметрах — это отличный инструмент для сглаживания "стыков" между двумя разными текстурами. Все, что тебе нужно, это класть текстуры в разных слоях (Layers), и они будут очень плавно и красиво переходить из одной в другую.

Раздел Water

Понятно, что вода в BattleZone II просто анимированный кусок текстуры, но разлить ее на ровном месте все равно не получится. Вода может "заливаться" только в более-менее глубокие участки карты, т.е. прежде чем приступить к "заливке" воды, стоит поработать над ландшафтом в разделе Height.

Приступим к разбору основных параметров данного раздела.

Width и Depth — как и в предыдущих разделах редактора, только здесь для воды.

Layer — слой воды. Всего слоев 16, причем каждый из них может иметь свою текстуру. Меняя слой с нулевого на какой-нибудь другой, не забудь указать файл текстуры для воды в поле Texture.

Height — определяет высоту воды. Не переборщи.

Velocity — скорость анимации текстуры, влияет на скорость течения.

Repeat — частота обновления текстуры, влияет на скорость течения.

Direction — направление течения.

Texture — текстура воды. По умолчанию — water256.tga.

Color — цвет воды (RGB).

Alpha — устанавливает прозрачность определенного слоя.

Glow — стоит включить свечение, и вода начнет отражать окружающую обстановку.

Следующий раздел Environ мы пропустим по причине его ненужности: он был создан во время разработки игры и непонятно зачем остался в списке действующих — все его опции перенесены в раздел Object, о котором мы сейчас и поговорим.

Раздел Object

В этом разделе на карту наносятся все объекты. Объекты поделены на четыре группы: Vehicles (вся техника), Buildings (все здания), Environment (окружение — деревья, камни и т.п.), Power Ups (различные апгрейды).

Рассмотрим параметры этого раздела.

Параметр Mode в этом разделе имеет большие отличия от предыдущих и отвечает за действия над объектами.

Place — поместить объект на карту. Ничего необычного — обычный Drag & Drop;

Erase — стереть объект;

Eyedrop — берет параметры с нужного объекта,

Move — передвинуть объект.

Новый параметр Cursor устанавливает способ размещения объекта на карте. Способа два: Ground (привязка к ландшафту; если способ не выбран, то объект будет помещен на высоту, указанную в поле Height) и Align (размещает объекты на расстоянии 32 метра друг от друга). При помещении объекта на карту его можно развернуть в нужном направлении правой кнопкой мыши.

Параметры объектов.

Height — высота, на которую ориентируется команда Place при выключенном Ground;

Config — файл конфига определенного объекта, заполняется автоматически при выборе объекта из списка;

Label — метка объекта, заполняется автоматически при выборе объекта из списка;

Name — имя объекта, заполняется автоматически при выборе объекта из списка;

Team — команда, к которой присоединяется объект. (1 — твоя команда, 2 — вражеская и 3 — независимая команда, атакующая обоих);

Group — группа, к которой принадлежит юнит (та, которую ты вызываешь по горячим клавишам F1-F10);

Skill — уровень AI юнита.

Следующий раздел Path, как уже говорилось выше, не был готов к релизу и поэтому из всех опций в нем есть только одно — Script Dll.



Но ведь свои Dll'ки надо еще написать, верно? Об этом читай ниже, а пока перейдем к завершающей стадии создания карты — сохранению.

Сохранение карты

Итак, ты закончил создание карты и готов сохранить ее. Жми Ctrl+S — появится стандартное окно, где ты введешь имя файла. Замечу, что на некоторых машинах данное окно может и не появиться. В этом случае просто набери имя карты на клавиатуре и жми Enter — все будет OK. По умолчанию все файлы сохраняются в директорию Addon, но там им не место. После сохранения появляются следующие файлы.

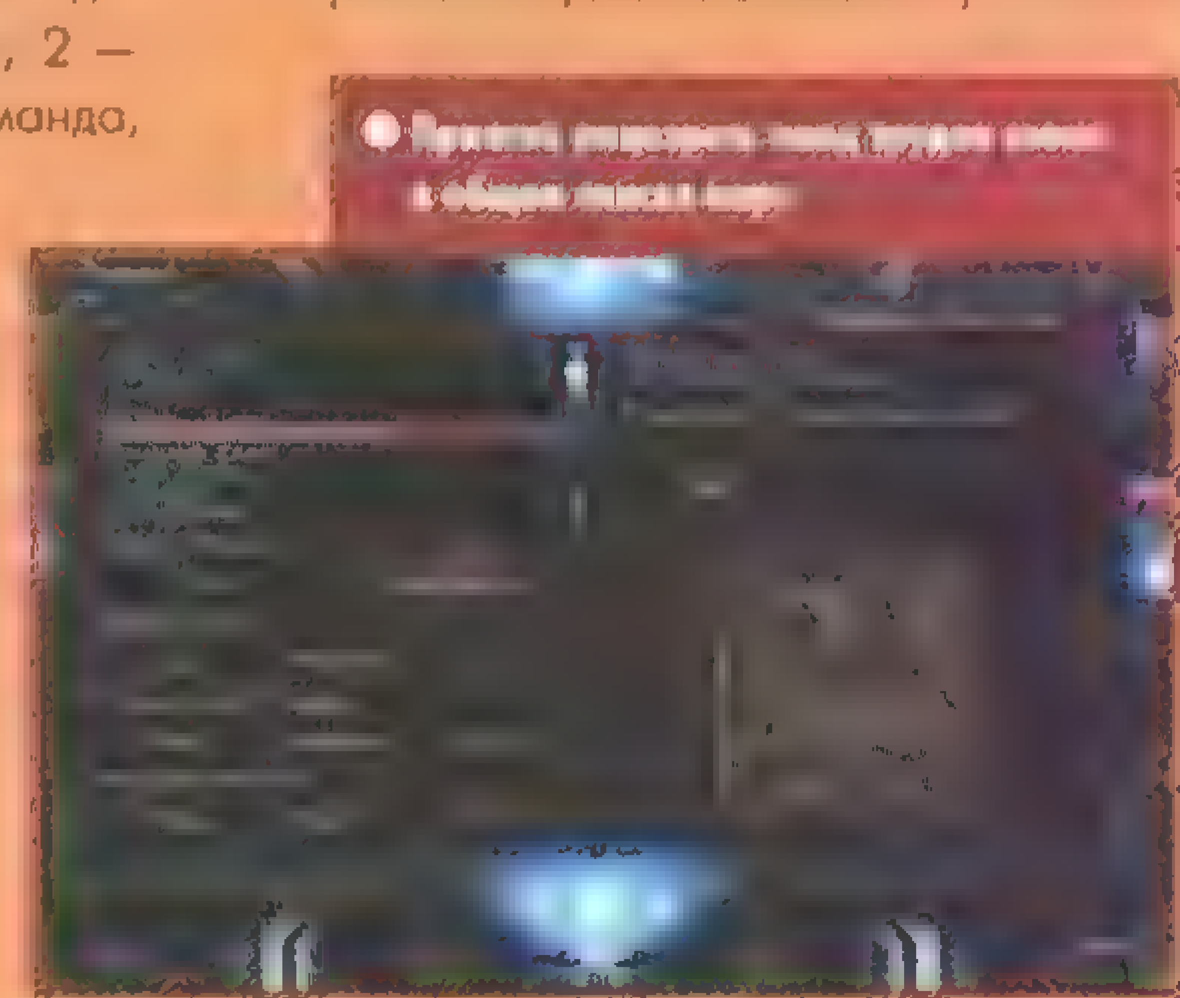
Имя карты.BZN — этот файл содержит всю информацию о командах, группах, заданиях, AI — в общем, все то, что должно было быть в разделе Path,

Имя карты.TRN — в этом файле называются текстуры, которые используются в карте;

Имя карты.TER — все, что касается изменений ландшафта, его расцветки и наложения текстур, хранится здесь;

Имя карты.WAT — тут находится все, что касается воды и ее слоев,

Имя карты.SKY — вся информация об атмосфере, тумане, погоде, времени и тому подобных вещах хранится в данном файле. Жаль только, что нельзя изменять эти параметры — не готово, как и многое в этом редакторе. Но не спеши огорчаться! Лекарство есть, и оно описано чуть ниже.





Теперь тебе нужно запустить свою карту. Например, в Instant режиме. Зайди в директорию \data\missions\instant и создай директорию по имени карты. Теперь зайди в ее директорию и скопируй туда нужные файлы из директории Addon. Но этих файлов будет недостаточно для запуска — нужны еще файлы описания карты. Создать их можно двумя принципиально различными путями — программой и ручками. Для первого варианта тебе понадобится прога MapInfo 1.0 (*http //bz2 com/hangar/hangar2/files/mapinfo1.zip*, 1.43 Mb), а для второго придется вспомнить карту, которую ты изменял, и найти ее директорию, после чего скопировать файлы .INF и .DES в директорию, где храниться твоя карта, соответствующим образом изменив их под свою карту. Вот теперь можно играть!

К сожалению, многие параметры нельзя настроить непосредственно через редактор — придется вызывать консоль. Рассмотрим работу с ней на примере неба. Жми Ctrl+~ для активизации консоли. В командной строке набери LS — откроются все параметры. Теперь давай попытаемся изменить цвет неба. Набери в командной строке dome.ambient = 50 100 255 RGB — какое синее небо! Соответственно, меняя параметры RGB, ты будешь менять и цвет. Так можно поступить с каждым параметром, только найди в командной строке, какой именно параметр тебя интересует, и тут же появятся его переменные, которые потом ты можешь свободно изменить. Таким образом ты сможешь сделать различные погодные условия и добиться многих других интересных эффектов.

Выше было упомянуто о создании своих миссий, скриптов. Поскольку редактор этим обделен, то придется все делать руками. В этом тебе поможет пакет, выброшенный разработчиками на просторы Сети. Он содержит несколько разжеванных примеров скриптов. Без знания C++ к пакету лучше не приближаться. Существенно упростит задачу утилита BattleZone II Dll Scriptor

(*http://www.planetquake.com/dl/dl.asp?planetbattlezone/launchpad/bz2scriptor.zip*, 294 Kb).

В завершение сегодняшнего рассказа хочется посоветовать тебе несколько сайтов:

Launch Pad

http://www.planetbattlezone.com/launchpad/

Здесь собраны различные подсказки BZII мапмейкерам.

Pandemic Programmer Brad Pickering's DLL Scripting Tips

http://home earthlink.net/~uubp/bz2.htm

Советы от одного из программистов Pandemic Studios (разработчик BZII).

Hangar II

http://bz2.com/hangar/hangar2/

Куча полезных утилит для редактирования BattleZone II.

Insomniax BZII Editing FAQ

http://www.insomniax.net/bz2editing/faq/images/

Отличный FAQ, здесь собрано много интересной информации.

P.S. Все программы, упоминавшиеся (и некоторые из неупомянутых) в данной статье, ты, как всегда, можешь найти на нашем CD. ■



Знойный пейзаж карты Alien Dunes постепенно начинает раздражать, так и хочется поменять его на...



...красивое синее небо или...



...пасмурный вечер.

БУНКЕР



Ведущий рубрики:
Revenant
revenant@igromania.ru

Новости нереального фронта

Dimonn[ZOOM]
FlicK[ZOOM]
Scorpion[ZOOM]
Viktor GU-GO[ZOOM]
@den[ZOOM]
www.unreal.ru

UT Tweak 3D

www.unreal.ru/files/UTTweak3DSetup.exe

Возможно, не все успели заметить и запомнить утилиту с интригующим названием UT Tweak 3D (в последний раз она обновилась в начале марта). Ее функция довольно проста — выставление оптимальных параметров видеокарты в конфигурационных файлах Unreal Tournament в зависимости от рендеринга, количества оперативной памяти и быстродействия компьютера при выбранном разрешении экрана. Не абы что, но начинающим или ленивым пользователям может пригодиться



UT 4.20

www.unreal.ru/files/UTPatch420.exe

Версия патча 4.20 полностью совместима по сетевому коду с 4.00, 4.02, 4.05b и 4.13 версиями. В нее включены следующие изменения.

— новый редактор уровней — UNREALED;

— пофиксены actorlinecheck и findrandomdest, в результате которых игра могла "выпадать" в ОС;

— D3D-драйвер теперь поддерживает Voodoo4, баги с инсталлером, который "забывал", где у вас установлен UT, устранены;

— заштопаны некоторые дыры безопасности (ServerRestartGame SwitchLevel и SwitchCoopLevel);

— все скины теперь отображаются корректно;

— ADDINI прописывается в .ini файле, значит, не должно быть глюков с umod'ами.

Мутатор CrotchShot для любителей винтовки

www.fileplanet.com/index.asp?search=Crotch&scope=0&submit.x=34&submit.y=8&file=37369&download=1

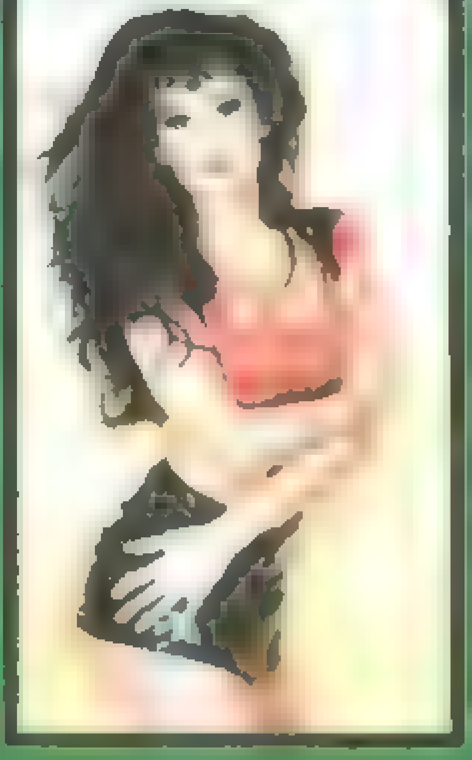
В руках умелого снайпера райфл — одна из самых смертоносных пушек в игре. И в ближнем бою, и на приличных дистанциях она несет практически мгновенную смерть. Спасение от нее одно — максимально непредсказуемое движение, а это уже отдельный скилл, над которым необходимо много работать.

Но хедшот — хедшотом, а ведь голова — не единственный ценный предмет на теле человека. Есть много и других интересных мест При условии, что на бойцах висит постоянно почти пуленепробиваемый бронежилет до пояса, остается не так уж их и много. Догадались, наверное? Вот и представьте себе со стороны боевую ситуацию, когда два воина пытаются подстрелить друг дружку в это самое место, из которого, можно сказать, ноги растут. Если им это удается, то победитель получает оповещение, не менее радостное и впечатляющее, чем "HeadShot". А будет это звучать не менее ласково для слуха: "CrotchShot". Для этого вам только нужен соответствующий мутатор CrotchShot. Кстати, попасть ниже пояса труднее, чем в голову, так что учитесь, авось эпиковцы посчитают нужным включить его как стандарт в игру.

Unrealty близок к завершению, уже можно щупать

www.unrealty.net

Unrealty — это приложение для создания виртуальных помещений, которое будет использоваться на стадии выяснения желаний заказчика в строительных/дизайнерских конторах. Unrealty использует Unreal-движок как основу виртуального мира. Как сообщают разработчики, часть проекта, относящаяся к кодированию, была завершена 25 апреля. Теперь они собираются месяца два писать руководства и инструкции о применении их нового редактора виртуальных помещений. Сейчас уже можно скачать клиент, необходимый для просмотра построенных на основе этого редактора объектов, а также руководство по обращению. Напомню, что все это предназначено для простых людей, занятых или интересующихся сферой недвижимости, поэтому не судите строго

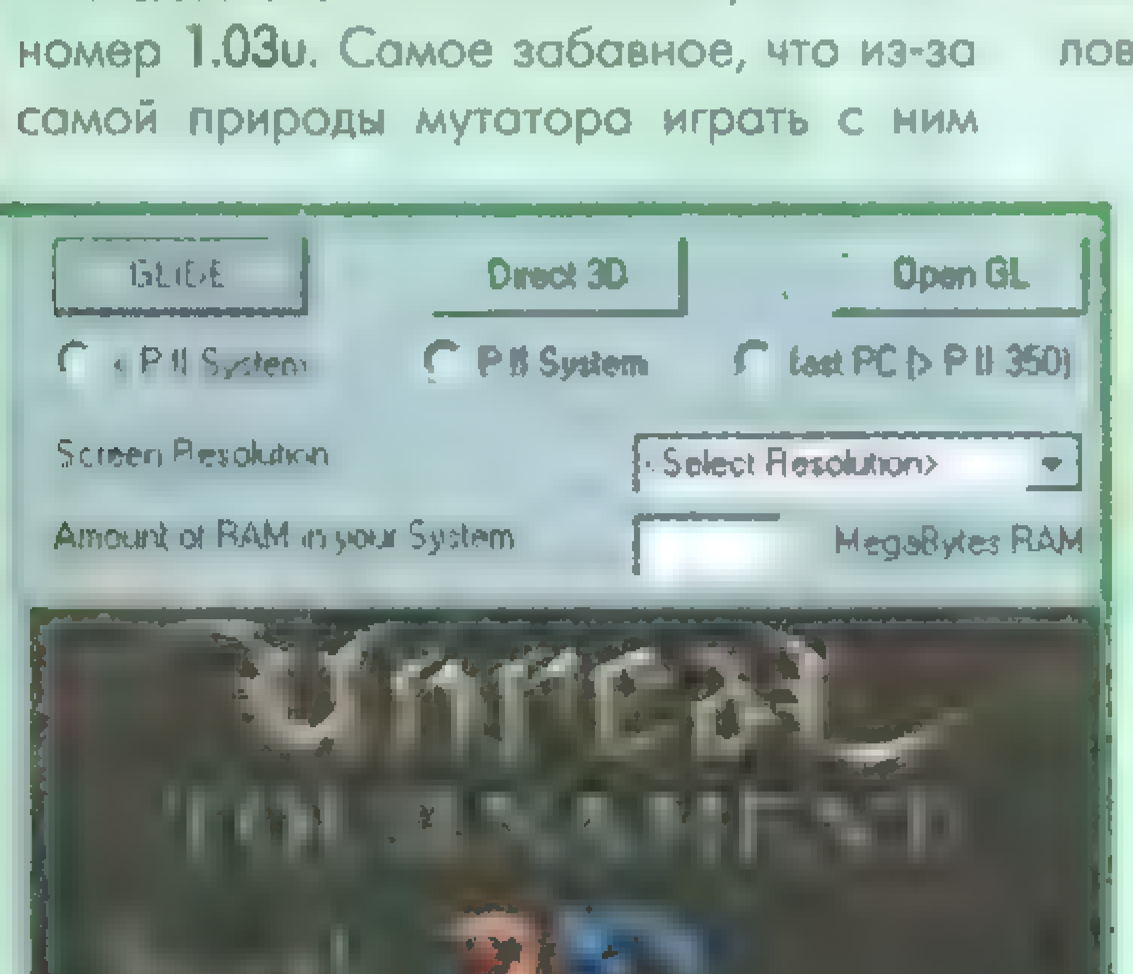




Кстати, вполне перспективный проект, в особенности для имеющих таланты в создании уровней для Unreal/UT. Ведь кто-то должен будет сидеть в этих многочисленных компаниях по недвижимости и в реальном времени ваять объекты из идей и слов заказчика. Чтобы последний спустя небольшое время смог положить руки на клаву и побродить по своему будущему жилищу или месту работы.

Q3Arena — в виде мутатора для Unreal Tournament

http://dl.fileplanet.com/dl/dl.asp?oz/uttremor103u.zip

Если вы hardcore-игрок в UT и от Ку3 у вас кондрашки случаются, тогда вам не стоит читать дальше. Дело в том, что добрый человек по имени **Super-K** создал уникальный мутатор для UT, который позволяет почувствовать себя в шкуре Q3A-игрока, не выходя из своей любимой игры. Называется он **Tremor**, а результатом его применения будет замена всего оружия и предметов на их ближайшие эквиваленты в Q3. Пока наиновейшая версия имеет номер **1.03u**. Самое забавное, что из-за самой природы мутатора играть с ним можно в любом из имеющихся типов игры и практически с любой другой комбинацией мутаторов. А это весьма полезно для еще не проникшихся UT квакеров, а то когда они еще дождутся такого количества модов?! Да и возни будет с ними во много раз больше, чем мы имеем в UT



Генератор readme-файлов для карт

www.catapultic.com/ uedrmgen.zip

Для дизайнеров карт эта утилитка может очень пригодиться — автоматический генератор красивых и ясных readme-файлов для своих собственных карт.

AsiaBots: порнозвезда на тропе войны

www.fileplanet.com/index.asp?section=765&file=42902

AsiaBots созданы девушкой по имени **Asia Carrera**, имеющей очень интересную основную работу — порнозвезда. По ее словам, единственные игрушки на ее компьютере — это Unreal и Unreal Tournament. Частенько она засиживается за игрой на всю ночь, гоняя по Интернет-серверам. Но ей давно хотелось что-нибудь сделать самой в плане населения мира UT более прекрасными и умными (!) созданиями, чем те, которые были до этого. Особенно ей хотелось иметь парочку скинов, которыми она была бы представлена у друзей-игроков. Вот и засела девушка в свободное от работы время (а график у нее плотный, наверное...) за UnrealEd. Результатом ее труда стали два замечательных скина: **Asia Blue/Black** и **Asia Latex**. Вы их можете даже сравнить с оригиналом.

Будущие папы будут сидеть на PSX2?

www.gamefan.com/video/e32000/ps2/utourn.mpg

В порядке доказательства для тех, кто не смог присутствовать лично на стенде Epic на прошедшей E3, на сайт **GameFan** выложили видеоролик, демонстрирующий происходящее в недрах приставки PlayStation 2, на которой запущен Unreal Tournament. Еще любопытно глянуть на него с точки зрения опытного игрока, а то давно я не видел со стороны, как играют совсем зеленые бойцы. И еще интересно, какими устройствами ввода-вывода пользовался человек, сидящий за этой приставкой? Уж больно плоско он там двигается. ■

UT-кланы России и ближнего зарубежья

http://[illegible]formoza.ru	Unlight
www.[illegible].ru	6PATKu
www.[illegible].ru/~unreal/	TNT
http://clan34s.formoza.ru	34s
www.unreal.ru	ZOOM
www.[illegible].com/[illegible]/OIS/main	OIS
www.fractal.lt	Fracta
http://[illegible].ru	DEL
http://swclan.da.ru	ISW
http://xzclan.chat.ru	XZ
www.pitonut.newmail.ru	Piton
http://vz-team.nm.ru	VZ
www.mowclan.narod.ru	MoW
http://holycampers.by.com	HolyCampers
http://avd.cjb.net	AVD
www.chat.ru/dendrit	[Dz]
http://vault13.boom.ru	13
www.unreal.zp.ua	[ZP]

Моды для H-L: не все ж про Кваку...

Wizard Wars — почем мана для народа?

www.planethalflife.com/wizardwars/

Адд-он. Для Half-Life, а если быть точнее, для Team Fortress Classic. Уже это заставляет выйти из Unre... ладно, из Quake 3 и, подслеповато прищуриваясь, всмотреться в сие творение. Казалось бы, что тут можно ожидать? Разные классы, у каждого уникальное оружие и сверхспособность, которую тайком можно показать понравившемуся противнику из другой команды. НО! Принюхайся! Чувствуешь, запашок пошел?.. Нет, это не проц горит, здесь другое... Надо оглянуться, а не то злые люди с игроманского форума выследят ненароком. Чувствуешь... толкиенизмом потянуло... Маной там, мечами деревянными, посохами магическими... волосатыми ногами хоббитов... пардон, фэнтези все-таки, но хоббитов здесь не будет. И гномов тоже. И эльфы не предусмотрены. Однако мана в наличии, можно даже сказать, хлещет через край, а вместо эльфов — маги различной степени дивности.. Хе-хе, а все-таки правду написал C.S.M. в позапрошлом номере. Ладно, не будем отвлекаться, а то тут ответственный редактор уже топор поглаживает так нехорошо... Надо же, уронил его. Себе на.. Ничего, я тоже врач, несложное хирургическое вмешательство спасет Доктору жизнь. Только жизнь. Но за первой помощью коллеге я отклонился от темы. Так вот, в Wizard Wars всем заправляют шесть классов магов. Различают их по цветам. У каждого мага свой набор заклинаний и своя функция в команде. Кастование требует расхода маны. Кроме того, есть такие понятия, как особые свойства класса и алхимия. Вот список

White Wizard

Белый маг и, как положено настоящему белому, без примеси афроамериканской маны, самый халявщик в игре. Добр и свят до безумия, что поделаешь — харизма такая. Используя поддельный диплом об окончании медучилища, оказывает незаконную медицинскую помощь всем подряд, для чего дубасит раненых сотоварищей своим белым посохом. Поскольку этот класс самый хилый, то разработчики наделили его быстротой и Dual Magic Missile — чем-то вроде фэнтезийного перфоратора Вообще лечение во всех его видах занимает в арсенале белого мага главенствующее положение. Способен также ослеплять врагов и сталкивать их с дороги — Force Blast, чтобы не стояли на пути медицины

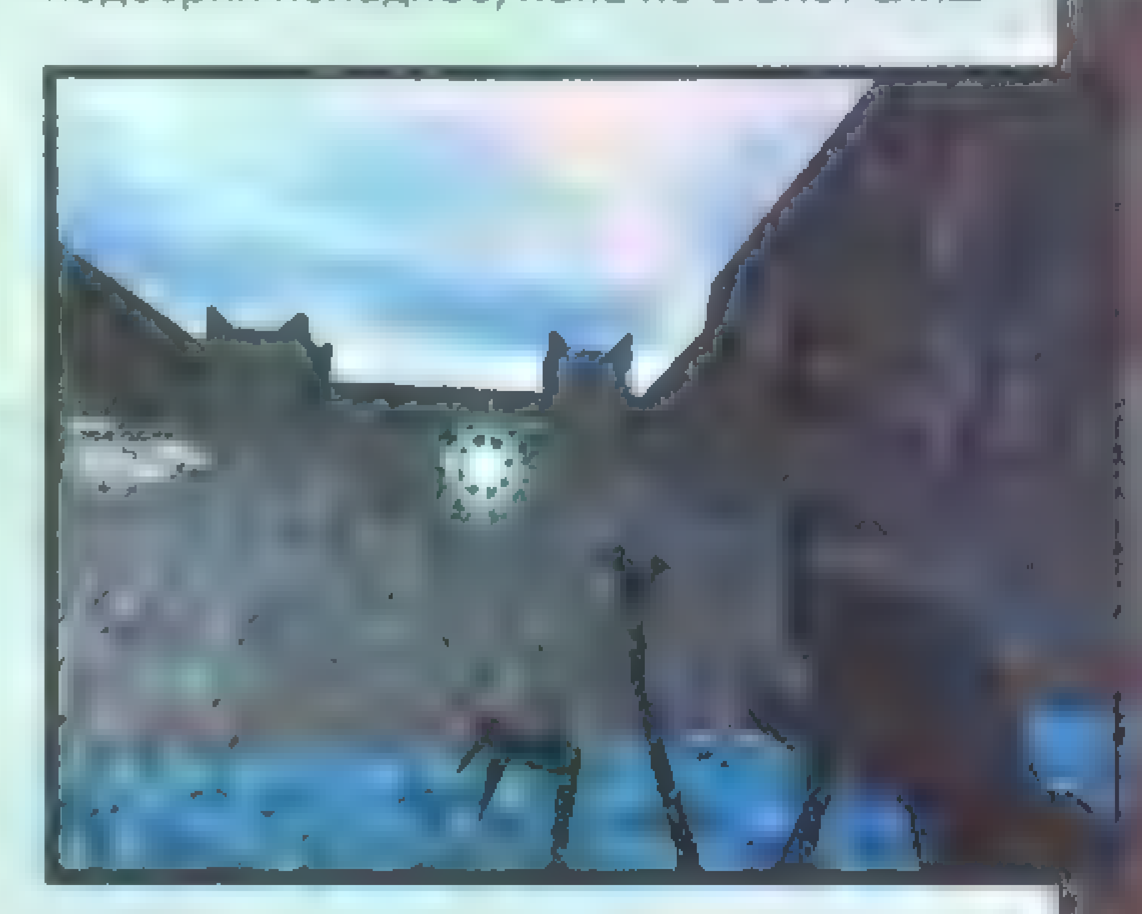


Red Wizard

Красный маг. Нет, не коммунист. Просто когда он неспешно шествует по уровню (это самый медленный класс), то другим лучше убраться из поля зрения данного персонажа. А то раскидает пальцы. А с пальцев полетят файерболы и прочие атрибуты средневекового flamethrower'а, превращая оппонентов в легкий сероватый пепел. Может вызывать Reality Fissure — это... Детпак это

Blue Wizard

Голубой... гхм... маг. Мастер глюков Своим кристаллическим посохом повергает врагов в глубочайшую нирвану и, пока они смотрят мультики, деловито овладевает всеми. Становится невидимым и подкрадывается сзади, а дальше... см. выше. Меняет облик, чтобы никто не заподозрил неладное, пока не станет слишком поздно. А когда разъяренные оппоненты несутся за голубым магом, чтобы раз и навсегда исправить ему ориентацию, наш герой может нагло телепортнуться, заблаговременно скинув Teleport Crystal в безопасное место



Green Wizard

Гибрид хиппи и гринписовца. От первого — единение с природой, от второго — лютая ненависть к вытаптывателям газонов, которые сей маг собственноручно выращивает вокруг своей базы. Когда шипастые баобабы и ядовитые лианы оплетут все вокруг, задушив при этом все живое, включая собственную команду, значит, работа зеленого мага сделана.



Yellow Wizard

Безумный вариант снайпера. Кастует все виды молний, какие есть в природе. И видит при этом очень, очень далеко

Black Wizard

Монстр, убийца, потрошитель и кровавый маньяк. Словом, наш человек. За ним не остается ни сантиметра неизгаженной, неотравленной и незараженной земли. В тех, кто ему не нравится, этот субъект любит кидаться самонаводящимися черепами с совершенно жутким damage'м. Используя Death Ray, выпивает всю жизнь у несчастной жертвы, оставляя только высохший труп, как бы в напоминание: "Здесь был ламер. Здесь он и умер"

***

Но самое интересное я оставил напоследок. Wizard Wars — это, наверно, первый мод, где классы действительно могут взаимодействовать друг с другом. Потому что существует такая вещь, как Combo Spells. Чтобы произвести подобное, два визарда разных классов должны по очереди ударить друг друга своими посохами. Тогда, и только тогда забушуют в игре Meteor Storm, Lightning Cloud, Spirit Wizard, Ball Lightning, способные разнести в клочья любого, в том числе и самих вызывателей. Жаль, что работают только от сочетания двух магов, а не большего их числа. А то так и представляешь себе целый хоровод разноцветных колдунов, с садомазохистским удовольствием самозабвенно лупящих друг друга посохами

Star Wars — бей джедаев, спасай Галактику!

www.hazardous-software.com/hlstarwars/about.shtml

Давным-давно, в далекой-далекой... Эти слова заставляют миллионы мозгов радостно пульсировать и трепетать в такт бессмертной музыке Джона Вильямса. Вспышки и треск световых мечей, вой заходящих на атаку Tie-Fighter'ов, надоедливое скрипение Йоды, читающего очередную нотацию Люку... Помнишь Phantom Menace? Как там Дарт Моул, особо не напрягаясь, обрабатывал двух распальцованных Рыцарей Света по всем статьям? Кстати, концовка этого поединка вообще кажется притянутой за уши. Но в новом моде "Star Wars" у тебя появился шанс исправить досадное упущение Лукоса А именно: джедаев — к ногтю. Или наоборот.



В игре, кроме банального дефматча, присутствуют два оригинальных режима тимплея.

Jedis vs. Siths — то самое, Duel Of The Fates. Команда светлых рыцарей насмерть сражается с командой темных. Только на lightsaber'ах, т.е. световых мечах. Допускается использование Силы. То есть все прямо как в фильме

Rebels vs. Imperials — ну а это вообще классика. Storm Trooper'ы атакуют повстанцев. Повстанцы жалобно кричат и вяло отбиваются, кровь льется рекой... А за экраном звучит марш Империи

Оружие, оформление уровней, персонажи — все взято из вселенной Звездных Войн. Из персонажей доступны: **Luke Skywalker**, **Leia**, **Hans Solo**, **Chewie**, **Vader**, **Maul** и даже **Yoda**. Само собой, **Obi-Wan** и **Qui-Gon**, куда же без них. Жаль, что Императора Палпатина не ввели в игру круто было бы, развалясь на троне, лениво постреливать молниями в пробегающих мимо джедаев...

Что тут еще можно сказать? Бери меч, и да пребудет с тобой Сила...

Science and Industry — наша служба и опасна, и трудна...

www.planethalflife.com/si/about.html

Представь себя в роли мордоворота-секьюрика, не обезображенного интеллектом, с шайтан-трубой наперевес. Ты и твоя команда гнете спину на одну мегакорпорацию, а враги — на другую. Напоминает CTF, но вместо флага — кучка мозговитых ученых, а вместо фрагов — денежные премии от компании. Поскольку деньги решают все, то и респавн стоит какое-то их количество. Да, оружие здесь тоже надо приобретать за свои кровные, как в Counter-Strike. Мало того, существует разветвленное технологическое древо вооружений, которое яйцеголовые, сидя в лаборатории, дружно разрабатывают Я не зря сказал, что ученые — вместо флага, поскольку их можно похищать у врагов и заставлять работать на себя Для этого нужно тайком пробраться на базу противника, попутно замочив как можно больше врагов, и опустить свою верную монтировку на голову ближайшего деятеля науки. Утащив тело на свою базу, можно потом им гнусно воспользоваться. :-)

Кроме различных видов вооружения, в арсенале есть некие устройства, предназначенные для организации диверсий и саботажа. Например, радио. Обычный транзистор, безобидное устройство. Будучи заброшенным в лабораторию оппонентов, оно начинает транслировать передачу "Восемь часов с Бивисом и Баттхедом!", а в перерывах — отвратительнейшую попсу. Как можно понять, работа не становится продуктивнее

Игра поделена на туры, как все в том же Counter-Strike. В начале каждого тура команды вооружены самыми простейшими средствами уничтожения. По мере развития технологий арсенал пополняется. Так что Science and Industry рассчитан на длительную игру со сложной тактикой

и стратегией ведения корпоративных войн, а не на беготню по уровням в поисках рокет-лаунчера, который кто-то уже подло спер из нычки под лестницей...

Russian Front

www.planethalflife.com/borderline/mods/rfront/features.html

Великая Отечественная на платформе HL. Крутой тимплей с разделением на классы. Две стороны: наши и фрицы. Среди классов выделяется Commander — такого еще не было. Вооружен он неплохо, быстро бегает, но главное его достоинство.. это рация, по которой можно отдавать приказы своим солдатам и вызывать подмогу. Скажем, в виде "NPC-шного" бомбардировщика или удара далекой артиллерии по вражеским позициям. Присутствует техника: танки (!), машины, БМП и т.п.

Создатели мода явно делали ставку на реализм. Например, модель игрока поделена на несколько секторов... Думаю, комментарии излишни? Кроме того, каждый класс снабжен десятком скинов на все случаи жизни, то есть если тебе проковыряют дыру в пузе, то автоматически загрузится скин со струей крови и свисающими кишками. Это вселяет оптимизм.

Все битвы в моде отражают реальные сражения, например, есть битва за Сталинград или сражение на Курской Дуге. То есть будет одна огромная компания, где команды смогут выбрать себе сценарий по вкусу, с определенными особенностями и заданием, и погрузиться с головой в великие битвы прошлого...

Battles of Millenium

http://botm.free.fr/sommaire/sommaire_ang.htm

Признайся, ты никогда не мечтал стать супергероем? Обладать суперспособностью, тайком переодеваться в сортире в веселенькое красно-голубое трико и ночью летать над городом, пугая летучих мышей и местных бэтменов без прописки? Или нет — лучше напялить хламиду, вроде тех, что носят в темных сквериках эксгибиционисты, появиться внезапно в облаке вонючего дыма перед очередной жертвой, привычным жестом распахнуть плащ и замогильным голосом возвестить: "Я — ужас, летящий на крыльях ночи! Я — налоговый инспектор, нагрянувший в конце квартала! Я — прыщ, вскочивший в день свидания! Я — Наполеон... Бонапарт..." Стоп. А то сейчас аминазин принесут. Если весь уже не сожрали. В общем, мод Battles of Millenium как раз предназначен для удовлетворения вышеуказанных потребностей в полном объеме, для чего есть пять классов классических (вот она, тавтология, смотри!) супергероев из глубокомысленных американских комиксов.



Batman 2000

Должно быть, фанат Форточек'00 А так летает, становится невидимым и периодически надевает и снимает очки ночного видения. Во врагов кидает сюрикены и бумеранг.

Spawn

Использует цепи (многообещающе звучит, не так ли?), щит и плащ... о чем я и говорил выше. Впрочем, он вооружен и тоже становится невидимым

Spiderman

Мой любимый персонаж, кстати. Использует паутину, чтобы лазать по стенам, а также чтобы связывать особо настырных противников. Снабжен радаром и поэтому в курсе местонахождения всех врагов.

Superman

Его знают все. Он летает, стреляет лазерами из глаз, замораживает окружающих и вызывает отвращение своей попсовостью.

San Goku

Сей невнятный персонаж тоже умеет летать. Швыряется большими файерболами и энергетическими дисками, а затем телепортируется, чтобы не поймали.

PS07

www.planethalflife.com/ps07/about.html

Обычный dm-мод, сразу выделяющийся среди толпы разного рода извращений. Новое оружие, около 30 видов, скины. Добавлены новые звуки и возможность разджибзовывать соперников. Поддерживает CTF. Отличительная черта — наличие ботов.

Vertigo

www.truedimensions.com/vertigo/readme.htm



Отличия от классического мультиплеера небольшие, но приятные. Jetpack, например. Или заряд из трех ракет в базуке вместо одной. Также добавлен еще один уровень приближения в арбалете. Это, к сожалению, все. ■

Моды для Q3:

ДЕЗИНФЕКЦИЯ И ДЕЛАМЕРИЗАЦИЯ

Q3 Terminator

www-swl.offis.uni-oldenburg.de/q3t/



Какое-то весьма забавное извращение; один берет специальную руну и становится Терминатором, который может отслеживать других игроков своим HUD'ом. Цель — порвать Терминатора. Или наоборот. Дешево и сердито. Фича в том, что взявший руну становится безбожно отожранным — 200 здоровья и 200 брони. Убивший Терминатора (как это звучит!) подбирает руну и... все начинается снова.

Coliseum 2

www.planetquake.com/coliseum2/main.htm

Мод с использованием рун, пришедший к нам из не столь отдаленного Quake 2, где был известен как Lithium2. Так что все пять рун перешли без потерь в третью Кваку: Strength, Haste, Resist, Vampire и Regeneration. Еще добавили отдельные звуки переключения для каждого вида оружия и самое крутое — крюк с лазерным прицелом и регулируемой скоростью. А напоследок — функция secondary fire, чего в Кваках отродясь не бывало



MatchMod

www.planetquake.com/matchmod/index1.shtml

Ну что тебе сказать, геймер? Мод, большой, толстый, с кучей примочек мелких и не очень, типа крюка или радио. Огромное множество вариантов игры — от простого дефматча до Team Fortress (!). Среди наиболее любопытных — Hunter/Hunted, Last-Man Standing TP, Solaris (все респавнится ОЧЕНЬ медленно), Weapons Arena (выбирают какое-нибудь одно оружие, с ним все и играют), Captive (вроде Jailbreak, где противника надо посадить в клетку, чтоб не рыпался).



Откуда содрать новую шкуру

...и где поживиться всякой дополнительной шушерой для Ку3

Quad Factor

www.quake3.baltnet.ru/index.html

На этом сайте можно скачать кучу ботов, среди которых и знаменитый Отморозок. Также здесь пасутся модели, оригинальные прицелы, патчи, всякие dll'ки, увеличивающие производительность Q3 (ну, знаешь: 5 кадров туда, 6 сюда...). Почетное место занимает Quake 3: 1.17 патч. Кроме того, на сайте (а он российский, если ты обратил внимание на домен) можно узнать новости о чемпионатах на периферии, а не только в Москве или Питере.

Отморозок

www.quake3.baltnet.ru/file/bots.htm

Или otmoro3ok — кому как нравится. Очень крут. Круче вареных яиц и северного склона Эвереста. Любит поговорить в процессе порывания очередного ламера на фраги, причем явно не стесняется в выражениях. Да-да, Отморозок — знаток русского литературного. А в общем на данный момент это самый продвинутый в плане мозгов бот

Чтобы вставить Отморозка в Кваку, требуется недюжинный интеллект и профессиональное знание ассемблера; если у тебя завалялась пара дипломов о высшем техническом, то это тоже облегчит



процесс инсталляции. Итак, для начала копируй файл с ботом (он всего один) в директорию Baseq3. Затем запускай Кваку, singleplayer, выбирай зеленого Бивиса советского разлива и... возрадуйся!..

Polycount

www.planetquake.com/polycount/

Сайт содержит огромное количество моделей, среди которых самоновейшие Team Pocket, Alien и еще десяток им подобных. Опишу парочку наименее отстойных.

Alien

www.planetquake.com/polycount/info/quake3/alien/alien.shtml

Ну, в общем, это Чужой. Редко увидишь модель, сделанную на совесть, но Alien выгодно выделяется, так сказать, приподнимается над зловонным болотом полного отсутствия новых идей... Свежее веяние, однако! Как бы то ни было, эта модель прекрасно проработана и содержит четыре скина, снабженных лапами, когтями, хвостом и вставной... то есть выдвижной челюстью. Кстати, можно загрузить этого инвалида и в качестве бота. Если уж совсем скучно. Или из клуба выгнали

Argos

www.planetquake.com/polycount/info/quake3/argos/argos.shtml

Вот это да! Правда ведь — да?! Хотя, если говорить правду, то эта модель напоминает нечто среднее между Скааржем и чебурашкой-ниндзя. 4 скина, в том числе поддержка CTF-скинов

PlanetQuake

www.planetquake.com

PlanetQuake — это, конечно, мать и.. отец всех сайтов. Та ступенька, с которой и начинается затяжной прыжок без парашюта в бездну дефматча Моды, боты, модели, скины и, что самое главное, ссылки на сайты разработчиков того или иного творения извращенной, кровавой, маниакальной, безумной, разрушительной, шизоидной, бредовой, садистской и, наконец, просто больной человеческой фантазии... В эту бездну погружаешься со счастливой улыбкой до ушей... пока сзади коварно не подкрадется и не сделает свое грязное дело жестокий disconnect... ■



Тотальная настройка Ку3

FL.Jakie
jakie@aport.ru
http://fl.formoza.ru

Вступление

С этого номера мы начинаем цикл статей, которые должны (просто обязаны) помочь тебе поднять свой уровень игры в Ку3-мультиплеер. Сразу оговоримся: эта группа материалов не предназначена для матерых отцов, которые, по идее, должны разбираться в тематике не хуже автора. Но вот если ты еще не достиг степени отцовства (не забывай, мы говорим только о Ку3 ;-)), то, вероятно, тебе имеет смысл подробнейшим образом изучить всю подготовленную нами информацию. В общем, включай свое запоминающее устройство, садись за компьютер (дабы следовать нашим указаниям прямо по ходу чтения), и — вперед.

Предварительная подготовка мыши

Сначала необходимо оптимизировать главное устройство управления — мышь (только не уверяй меня, что ты играешь на клаве ;)). Ни в коем случае на ней не должно быть надписей типа made in China или "Лаборатория крысоводства дяди Васи": купи себе нормальную, хорошую мышь — не пожалей денег (тем более что сверхбольших средств на это и не потребуется).

Все сильные игроки играют на ps/2-мышах (для тех, кто в танке, элементарное пояснение: у нее, в отличие от com-мыши, разъем меньше). Эти мышки обладают лучшей чувствительностью и могут быть "разогнаны" до 200hz (как это делается и зачем нужно, читай дальше). Если у тебя com-мышь, то можешь смело выбросить ее в окно. Даже в обычных "виндах" ты сразу заметишь, насколько лучше и удобнее ps/2-мышь по сравнению с com.

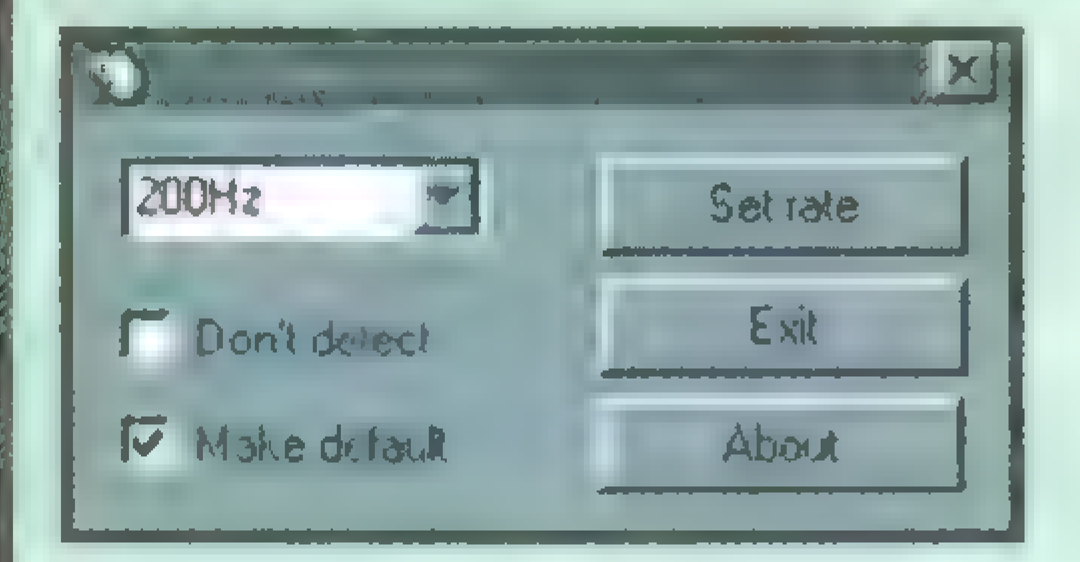
Из ps/2-мышек могу порекомендовать Logitech S-34 — у нее неплохой сенс (если кто не знает, "чувствительность"), да и в плане цены она весьма подходящая. Я же юзаю суперхакерскую мышку фирмы A4Tech (*www.a4tech.com*), но думаю, что в Москве даже такую трудно найти. :)

Итак, у тебя есть кульная мышь, что же дальше? А дальше мы ее будем настраивать. Для этого тебе понадобятся две программы: Logitech MouseWare и ps2 rate (скачать их можно хотя бы на сервере моего клана в файловом архиве —

http://fl.formoza.ru/files.htm). Некоторые игроки используют только MouseWare, некоторые — только ps2 rate, я же использую обе эти утилиты. Разберем их поочередно

1) PS2 rate plus

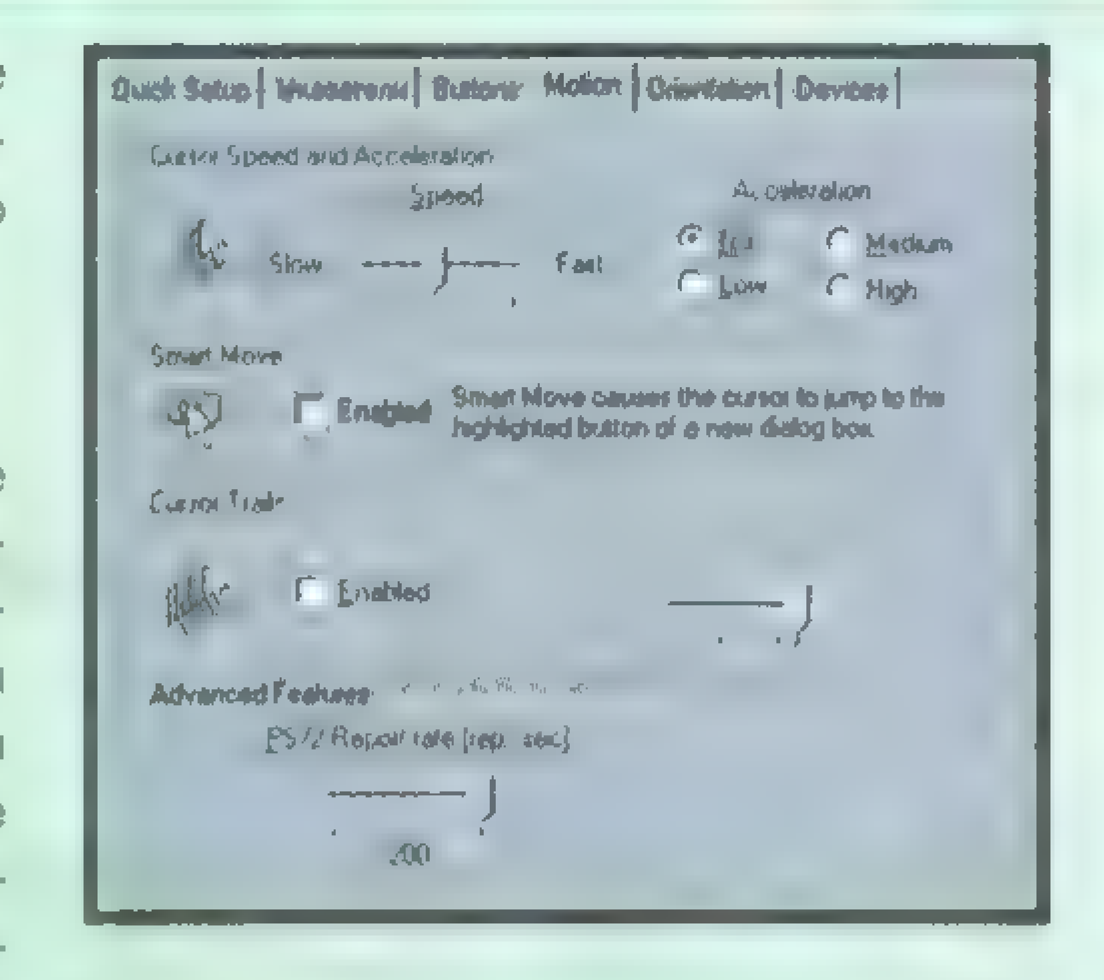
Удобная и очень простая в настройке утилита. После завершения установки запускай adjust ps2 rate, выбери 200hz и поставь галочку в make default. Теперь твоя мышка "разогнана". Это для делается для того, чтобы движения мыши стали более плавными и мягкими, т.е. тебе будет намного легче попадать в противника (особенно из рельсы). У программы был замечен глюк: ее автор не знает значения регистра ps/2-мыши для WindowsNT и Windows2000, поэтому прога под этими ОСями просто отказывается загружаться. Я на своем Win2K смог получить только 100 rep/sec, да и то благодаря MouseWare, так что решай: или оставаться на 98-х и использовать PS2 rate plus (здесь она работает нормально), или переходить на новые "винды", но проигрывать в плавности мыши (а еще лучше, по моему примеру, просто поставить обе эти ОСи))



2) Logitech MouseWare

Настоятельно рекомендую скачать самую последнюю версию (на время написания статьи это v90). Эта утилита была разработана специально для мышей фирмы Logitech, но в последнее время получила широчайшее распространение. Тебе совсем не обязательно иметь мышь Logitech, но драйвер для нее ты поставить должен.

После завершения установки MouseWare автоматически "узнает" твою мышь, после чего тебя попросят ответить на некоторые вопросы. Они не очень существенны: можешь просто нажать несколько раз Next. После нажатия последней кнопки — Finish — ты увидишь главную менюшку проги. Щелкни на закладку Motion, в ней в пункте Acceleration должно стоять No, а в пункте Ps/2 Rate Report должно быть 200. Кликай на OK и перезагружай комп.



После перезагрузки тебе понадобиться создать .reg-файл (к примеру, vasya.reg) с таким содержанием:

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Logitech\MouseWare\CurrentVersion\Technical]
"CycleIrq"="0"
"ShareIrq"="0"
"DetectIPDevice"="Off"
"ForcePS2EquipmentFlag"="Off"
"MonitorUnplug"="Off"
"APMMode"="SearchCurrent"
"APMPowerDown"="Off"
"PS2BIOSErrorCheck"="Off"
"BootSearch"="Off"
"PS2DetectIM"="On"
"PS2DetectPP"="On"
"RunTimeCommand"="On"
"PS2ReportRate"="200"
"PS2ExtCommandTiming"="10"
"PS2MotionFilter"="On"
"PS2Synchronization"="Off"
"PS2Access"="Default"
"PS2APIEmulation"="Off"
"PS2Device"="1"
"DebugTiming"="Off"
"SearchCSeries"="Off"
"QuickSearch"="On"
"SBoardFlags"="0"
"SBoardID"="LGI8100"
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Logitech\MouseWare\CurrentVersion\PS2]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Logitech\MouseWare\CurrentVersion\PS2\0000]
"DeviceModel"="PS2"
"Acceleration"="Off"
"NumberOfButtons"="2"
"MappingButton1"="1000"
"MappingButton2"="0100"
"Orientation"="0"
"MouseSpeedy"="50"
"MouseSpeedX"="50"
"PositionButton1"="Left"
"PositionButton2"="Right"
"ChordDelay"="80"
"DoubleClick"="0000"
"DragLock"="0000"
"Disabler"="48"
```

(если тебе лень все это писать, то можешь слить этот файлик с *http://fl.formoza.ru/files.htm* либо взять на нашем компакте). Когда файл будет готов, щелкай на него и на вопрос о добавлении инфы из файла в регистр отвечай положительно; снова перезагрузи комп. Этот файл регистра нужен вот для чего: дело в том, что в самой программе затруднен доступ к некоторым важным настройкам. Наиболее простой и логичный путь к тому, чтобы все же настроить необходимое, лежит именно через регистр

Настройка видео и подготовка Кваки

Прежде всего тебе понадобится Quake]I[Arena самой последней версии. Для этого достаточно установить любую имеющуюся и пропатчить ее. Последние версии Ку3 бери на *http://www.quake3world.com/files* и на нашем предыдущем компакте (на момент написания статьи 17n — последняя версия; она же лежит на CD).

Обязательно скачай самые последние драйвера для твоего видеоадаптера. Могу порекомендовать утилитку GLSetup (*www.glsetup.com*), которая сама выполнит все необходимые действия, если ты подключен к Интернету. Поддерживает следующие карты:

3Dfx Voodoo, Voodoo2, Voodoo Rush, Banshee, Voodoo3, and Voodoo3 3500TV
3Dlabs Permedia 2 and Permedia 3
ATI Rage 128 and Rage Pro
Intel i740
Matrox G200 and G400
NVidia Riva 128/128ZX and Riva TNT/TNT2/GeForce256
Rendition Verite 2200
S3 Savage3D and Savage4

Когда все драйвера вживлены в систему и Квака нормальной версии установлена и работает, считай, что на этом "внеКваковский" этап закончен. Перейдем к конфигурации самой Кваки.

Пишем конфиг!

Общие сведения

Конфиг — вещь очень нужная, даже необходимая, его используют все (без исключения) сильные игроки. Конфиг (или файл конфигурации Quake) — это файл, в который записывают Кваковские консольные команды. Ты, конечно, мог бы все это писать каждый раз вручную при запуске Кваки, но при наличии записываемого конфига это совершенно бессмысленно.

Приступим. Для начала создай произвольный файл с именем, к примеру, аналогичным твоему нику (jakie.cfg), в который мы запишем конфиг. Сделай ярлык на quake3.exe и в его свойствах пропиши:

"C:\путь к Quake3\quake3.exe +exec конфиг.cfg"

К примеру, у меня эта строчка выглядит так:

"C:\Games\Quake3\quake3.exe +exec jak.q3"

Теперь при запуске ярлыка Квака запустится сразу с твоим конфигом, и тебе не придется каждый раз построчно прописывать нужные настройки в консоли.

Прописываем путь к Кваке...

Также очень рекомендую разбить конфиг на несколько (у меня 5) частей — то есть на несколько файлов, каждый из которых содержит определенную группу настроек. В Ку3 существует предел размера конфига, так что чрезмерно большой файл просто не загрузится. Да и вообще, разбиение — это удобно. В конце каждого файла конфига надо просто дописать **exec назв_след_конфига1.cfg**, в следующем **назв_след_конфига2.cfg** и так далее.

Открываем Notepad

Конфиг (каждый из файлов) очень удобно разбить на логические разделы. Потом можно будет легко его редактировать, а не искать по полчаса какую-то забытую команду.

Некоторые сведения: команда **bind** "байндит" (резервирует за клавишей) определенное действие; переменные могут иметь значения **true-верно** ("1") или **false-неверно** ("0"); команду **seta** можно и не писать, ее пишут так, для понта; все, что идет после значка "//", Ку3 не воспринимает, поэтому ты можешь таким образом делать для себя пометки. После тире ("—") я буду объяснять значение команды.

1) Вступление

В начале конфига пишут что-нибудь бредовое. Пример вступления от моего соклановца FL.Luc'a:

//MaTriX has you...

//This is luc.cfg. Luc's configuration file for Quake]I[Arena.

Unbindall — стереть все "забайденные" ранее кнопки

Clear — очистить экран

2) Общее

seta model "bitterman/default" — твоя модель/скин

seta cg_forcemodel "0" — чтоб не все были биттерманы

seta sv_hostname "FL.FORMOZA.RU" — название сервера

seta name "^1FL.^2Jakie" — имя. Символы ^1 и ^2 означают цвет; все слово далее окрашивается в этот цвет (до следующего ^x). Цвета:

1 — красный
2 — зеленый
3 — желтый
4 — синий
5 — голубой
6 — фиолетовый
7 — белый

3) Графика и звук

seta com_blood "0" — тебе нужны пятна крови? Ну их... только мешают

seta cg_brassTime "0" — и гильз не надо

seta cg_draw3dIcons "0" — в меню не трехмерные иконки...

seta cg_draw2d "1" — ...а двухмерные

seta cg_gibs "0" — и джибзов не надо...

seta cg_marks "0" — ...следов на стенах тоже не надо...

seta cg_shadows "0" — ...и теней

seta cg_simpleItems "1" — а вот это надо — оружие будет в виде иконок, а не моделей (таким образом мы выиграем в скорости)



Ну вот, теперь модели оружия не тормозят систему.

seta r_mode "3" — важный параметр: в каком разрешении ты будешь играть. Большинство "отцов" ставят "3" или "4". (3 — 640x480, 4 — 800x600). Советую "3" поставить: тормозить меньше будет

seta r_allowExtensions "1" — включить все возможности ускорителя

seta r_colorbits "0" — если повышать это значение, графика становится несколько мрачнее и угрюмее. Многие иг-



рают на "16", но у меня комп при этом начинает немного подтормаживать; если аналогичная ситуация приключится у тебя, попробуй выставить "0"

seta r_detailtextures "0" — отключить детализацию текстур

seta r_drawSun "0" — отключить обработку (рендеринг) солнечного света...

seta r_dynamiclight "0" — ...и динамическое освещение

seta r_fastsky "0" — небо будет совсем некрасивым, зато быстрым; также можно будет увидеть врага по ту сторону телепорта.

seta r_flares "0" — отключить ореол вокруг источников света

seta r_ignorehwgamma "0" — у меня стоит значение по умолчанию. Если поставить "1", то графика станет "мутнее" и светлее

seta r_intensity "1" — параметр гаммы. Если ставить больше 1, изображение становится очень ярким. В общем, дело личное

seta r_picmip "5" — очень важный параметр: насколько уродскими будут текстуры. Сильные игроки ставят в основном 4 или 5, хотя некоторые оставляют и 1



seta r_simplemipmaps "1" — нужна для "ухудшения" **mipmapping** (графика станет более "сглаженной", но и более быстрой)

seta r_subdivisions "115" — отвечает за "кривые" контуры (углы стен, объектов). Если поставить 115, то кривых поверхностей в игре не будет (правда, иногда можно будет увидеть части тел и предметов через стену, что можно даже не считать глюком :))

seta r_swapInterval "0" — забавная штука. Если поставить больше "1", то начнутся просто кошмарные глюки. Ставь "0"

seta r_textureMode "GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST" — текстуры станут совсем гнусными, но это даст выигрыш в скорости

seta r_vertexLight "1" — полное освещение: намного лучше видимость и нет теней

seta s_musicvolume "0" — отрубаем музыку и разгружаем процессор

seta cg_drawRewards "0" — отключить награды

seta cg_drawGun "0" — не отображать модель оружия на экране, которая порой мешает увидеть атакующего

seta cg_autoswitch "0" — не переключаться на только что найденное оружие

4) Рельса

Для самого рулезного оружия всех времен и народов советую выделить отдельную графу.

seta r_railWidth "20" — ширина луча рейла

seta r_railCoreWidth "1" — ширина "ядра" луча рейла

seta r_railSegmentLength "10" — длина луча

seta cg_railTrailTime "400" — сколько "висит" в воздухе луч



Изменение picmip (на основе законченного конфига). Страшно, конечно, но именно так и надо играть.

5) Оружие

seta cg_drawCrosshair "1" — включим прицел

seta cg_crosshairy "0" — выставим координату по оси Y так, чтобы прицел был ровно посередине экрана

seta cg_crosshairx "0" — то же самое по оси X

seta cg_crosshairhealth "0" — не показывать в прицеле текущее здоровье

seta cg_crosshairsize "22" — размер прицела

seta cg_drawcrosshairnames "1" — показывать в прицеле имя игрока, на которого он наведен

6) Мышь

seta in_mouse "1" — с ней или без?

seta sensitivity "11" — очень важный параметр — чувствительность мыши. Все играют по-разному, но не выходят из диапазона от 10 до 20

seta cl_mouseAccel "0" — отключить акселерацию мыши

seta m_pitch "0.015" — важный параметр. Скорость (не путать с sensitivity!!) движения по оси X. Лучше ставить примерно 0.015—0.025. Этот параметр также позволяет сделать invert mouse, для этого надо просто поставить "-" (минус) перед числом: seta m_pitch "-0.015"

seta m_yaw "0.022" — тоже скорость, только по оси Y. Рекомендую этот параметр не менять

seta m_filter "0" — фильтрация не нужна (если опция включена, Квака будет как бы "смягчать" движение мыши, но это у нее получается не очень удачно)

7) Передвижение

Никаких лишних колебаний ходим прямо, головой не крутим, смотреть по сторонам не задерживаемся, не подпрыгиваем при ходьбе

seta cg_bobroll "0"
seta cg_bobpitch "0"
seta cg_bobup "0"
seta cg_runroll "0"
seta cg_runpitch "0"

cg_fov 120 — очень важный параметр: широта поля зрения (перспектива взгляда, иначе говоря). В Ку2 ставили от 99 до 110, но в Ку3 многое изменилось: здесь очень важно видеть больше (потому как больше открытых пространств). Я в Ку2 играл с fov 99, а в Ку3 играю на 120. Но вообще-то этот параметр нужно подстраивать индивидуально: пробуй от 100 до 130

"Байндим" клавиши управления:

bind e "+forward" — вперед
bind d "+back" — назад
bind s "+moveleft" — стрейф влево
bind f "+moveright" — стрейф право
bind space "+moveup" — прыжок (обычно ставят пробел)
bind w "+movedown" — присесть
bind MOUSE1 "+attack" — левая кнопка мыши для стрельбы
bind Mouse2 "+zoom" — снайперский режим на второй кнопке мыши
bind "1" "weapon 1" — кулак
bind "2" "weapon 2" — чейн
bind "4" "weapon 3" — шотган
bind "5" "weapon 4" — гренейд-ланчер
bind "3" "weapon 5" — базука
bind "c" "weapon 6" — шафт
bind "g" "weapon 7" — рельса
bind "a" "weapon 8" — плазма-ган
bind "b" "weapon 9" — бфг

8) Интерфейс

bind TAB "+scores" — показать очки

bind ESCAPE "togglemenu" — главное меню

bind ~ "toggleconsole" — вызвать консоль

seta cg_drawfps "0" — не показывать счетчик fps

seta cg_drawtimer "1" — показывать время

seta cg_lagometer "0" — лагометр не нужен (а он не нужен, если ты не играешь по Сети)

bind F12 "screenshot" — тут, думаю, все ясно

9) Настройка сети

seta cl_maxpackets "60" — максимум пакетов от сервера к клиенту

seta rate "25000" — скорость передачи кадров (для игры в И-нете надо ставить меньше)

seta sv_fps "120" — нужно выставлять этот параметр на 120 — возрастут fps и, вследствие этого, прыгучесть (появится возможность запрыгивать в ранее недоступные "нычки")

seta g_syncronousClients "0" — чтобы писать демки, надо ставить "1", но это может вызвать торможение игры

seta com_maxfps "120" — максимальное количество кадров в секунду

cl_motd "0" — чтобы полчаса не ждать коннекта к серверу. Обычно эта проблема встречается на машинах с WindowsNT

10) Скрипты

Смотри их на нашем диске, где помещено несколько скриптовых файлов с описанием внутри них. Если же случилось так, что ты приобрел журнал без диска, то спасти тебя может только эта ссылка: *http://fl.formoza.ru/files.htm*

11) Все_restart

После загрузки конфига необходимо рестартануть все настройки Кваки.

//Restart all
net_restart — сеть
in_restart — устройства
snd_restart — звук
vid_restart — графику



Результат налицо.

В следующем номере мы продолжим рассказ о том, как научиться побеждать, и от общих вещей типа настроек перейдем к более конкретным вещам — тактике и стратегии боя. ■

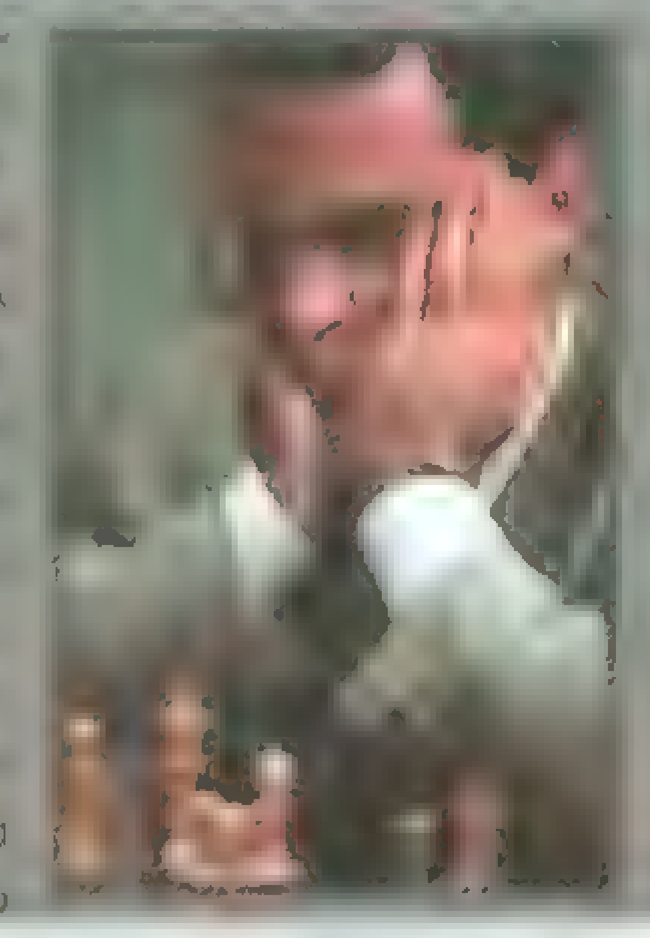

3
Железный цех
Вскрытие
КОДекс
Паутина
Text://
Паутина
Files&Links://

Железные новости

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

150 Каспаровых одним махом

Помните дохленький компьютер, который случайно обыграл Гарри Каспарова, когда тот уснул от скуки? Назывался он, на радость некоторым сексуальным меньшинствам, "Глубоко голубой", или, по-их[нему] Deep Blue. В [об]щем, точно не [пом]ню, как там у них вышло: то ли и[нже]нер из IBM под[ме]нил ферзя к[оню], то ли еще чего там смухлев[али]. Факт есть [факт]: разочек выиграла таки эта машина размером [со] шкаф у великого шахматиста. IBM, понятное дело, раздула это событие до небес, поговаривали, что будто бы Каспаров проиграл раз сто или больше, в истерике кидал в невозмутимый компьютер фигурами — в общем, несли подобную чушь. Теперь оборзевшая IBM сварганила еще одно позорище, раз этак в 150 побыстрее "голубого" предшественника (значит, сможет обыграть 150 Каспаровых одним махом). Эта приставка содержит 512 процессоров, весит 4 тонны и раздается практически на халяву — за 4,5 миллиона зеленоватых долларов. Считает она, правда, [...] еле — [...] его лишь [...]оло одно[го] триллиона [в]ычислений [в] секунду. [На]ивные [амер]иканские уче[ные] планиру[ют] разгадать [к]акие-то [с]вои генетические проблемы с помощью этой огромной вычислительной мощи. Я от души желаю им удачи в этом деле. Кстати, надо будет им написать, чтобы свистнули, когда будут выкидывать на свалку Cray, с которым они мучались до этого.



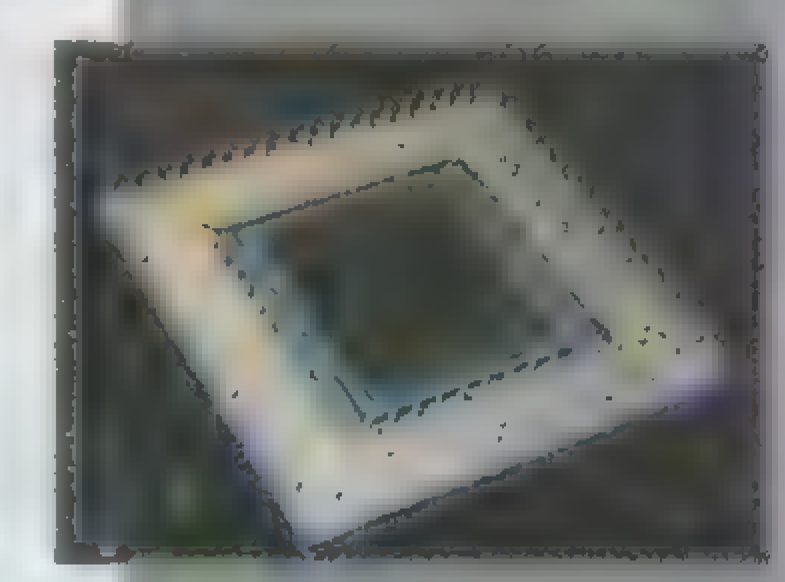


А я что, рыжий?

Компания SiS решила выпустить модный, по ее мнению, чипсет 730S для процессора Athlon. Судя по лапше, развешанной на моих ушах после посещения сайта, это будет что-то интересное. Обещается тотальная поддержка всех процессоров с разъемами Slot A/Socket A. Чипсет будет использовать 133 MHz SDRAM-память и AGP 4x-шину. Тем, у кого нет за душой вообще никакой видеокарты, предоставят встроенную, с объемом памяти до 64 Mb. Если дома пылится какая-нибудь плоская плазменная панель или второй монитор, то и их можно приладить к делу — по задумке SiS, будет поддержка вывода на два устройства. Для геймеров и любопытствующих будет поддержка 3D VR (какая-то виртуальная реальность) и 3D-стереоочков. Кинолюбители и DVD-любы получат в свое распоряжение аппаратное DVD-декодирование и трехмерный звук. К этому добавьте интерфейс ATA100 — и получите недорогую (по заверениям SiS) и перспективную систему на отличном процессоре Athlon или на будущем Duron.

А много ли Cyrix дает молока? Да мы молока не видали пока...

VIA планирует представить в июне "свой" новый процессор Cyrix III, который откликоется на дворовую кличку Joshua. Если кто забыл, то напомню, что фирмы Cyrix больше не существует, она была слопана без соли небольшой такой безызвестной конторкой VIA, которая теперь и клепает процессоры под маркой Cyrix. В анонсе процессор разрисован яркими летними красками, прямо хоть сейчас беги и покупай. И работать он будет на обыкновенных Socket 370 материнских платах (если, конечно, BIOS знает о существовании марки Cyrix и ее нового процессора), и 133MHz у него (66 и 100 поддерживается), и новые инструкции от AMD выучил назубок. Если тебе раньше не приходилось сталкиваться с феноменальной производительностью процессоров от Cyrix, то напомню, что частота работы этих монстров маркируется с пометкой PR (performance rating). Хочет этакий среднезажиточный буржуин себе процессор на брелок для ключей, читает на процессоре "PR533", полагает, что брелок будет работать с частотой 533 мегагерца, и спокойно делает покупку. "Стой! — кричу я ему. — Тебя надули, родной!" Хотя не знаю, почему это я разволновался так из-за какого-то рядового пухлого американца? Пусть себе покупают что хотят, но соотечественников спешу предупредить: этот PR — не есть реальная скорость процессора, это Cyrix спит и видит, как ее дитя догоняет по производительности Celeron. А на самом деле процессор с пи-рейтингом 500 работает на частоте... 400 MHz. Но это еще не весь деготь в бочке. Cyrix PR500 даже рядом не валялся с Celeron 500MHz, если верить тестам сайта Tom's Hardware. И это несмотря на то, что сделан он по 0,18-микронной технологии (Celeron — по 0,25-микронной) и что работает на частоте шины 133MHz, а Celeron только на 66. Хотя, если прекратить истерику, следует признать, что все вышесказанное относиться к игровым тестам. В офисных приложениях он даже ничего. В магазинах это чудо будет в вариантах PR433, PR466, PR500 и PR533, обещают продавать на 15-20% дешевле непобежденного Celeron'а.



Кому горяченький GeForce 2, с пылу с жару?

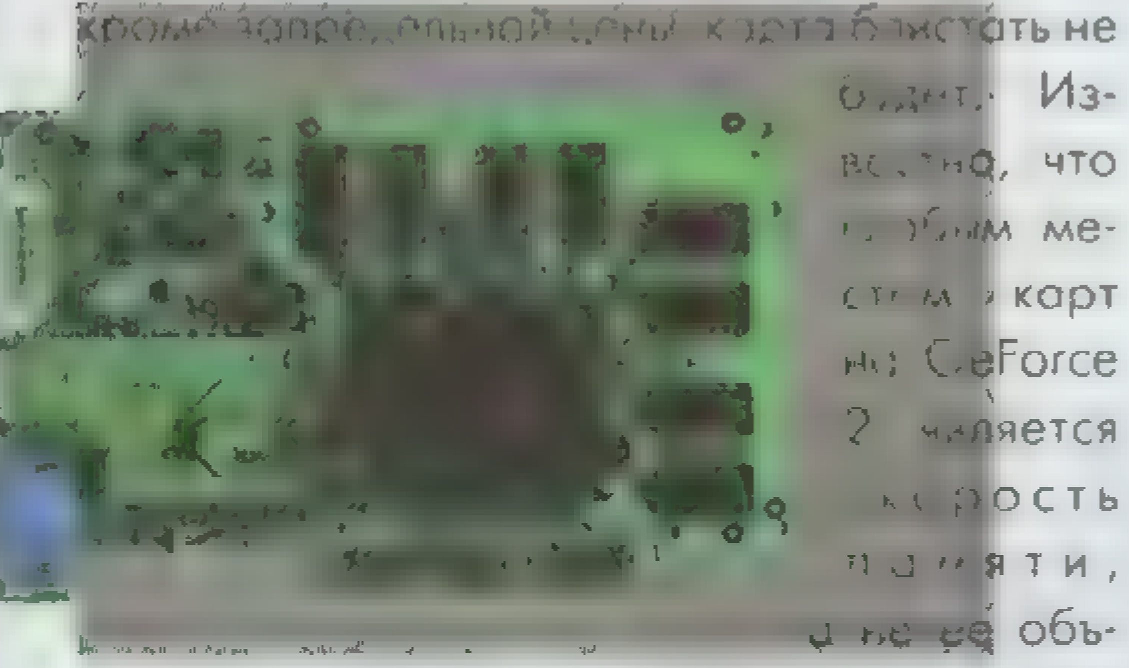
В Москве в продаже появился супер-пупер-мега-гига распоследний акселератор Asus V7700 Pure на основе микросхемки GeForce 2 GTS. Предлагается всем, у кого есть нелишние 330-350 долларов, бежать и покупать. Что купили — потом разберетесь. А разобравшись, поймете, что быть крутым по определению — не значит быть крутым по факту. Если вы не знали, то узнайте, что чип дает серьезное увеличение производительности только в 16-битном цвете. В 32 битном же, когда возрастает нагрузка на шину памяти, эта [...] самая [...] память [...] слегка не справляется — не хватает у нее скорости хоть тре[сни]. Память на V 7700 установлена такая же, как у его предшественника V6800 (GeForce 1), а именно: DDR RAM с частотой 333MHz. Если первому "форсу" такой скорости вполне хватало, то для более шустрого второго этого уже мало. Покупать эту видеокарту сейчас стоит тем, кто готов заплатить любые деньги за уве-



личение fps в разрешениях 1024x768 и выше. Остальным рекомендую подождать парутройку месяцев, пока DDR память научится работать быстрей.

Abit всех перехитрит

Какая-то птичка принесла в клювике информацию о новой видеоплате фирмы **Abit** на процессоре **Nvidia GeForce 2 GTS**. Удалою рукой Abit приделал к карточке сразу 64 Mb памяти DDR SDRAM, решив, наверное, сразу обскакать старших товарищей Asus и Leadtek, выпустивших для начала платы с 32 Mb на борту. Выпущен в мир этот скакун будет в конце июня, значит, реальные тесты производительности видеокарты будут доступны общественности в июле. Не хочу выступать в роли оракула, но, по-моему, ничем, кроме завышенной цены, карта блистать не будет. Известно, что слабым местом карт на GeForce 2 является скорость памяти, а не её объем, да и дополнительные 32 Mb достанутся покупателю явно недешево. Я не враг Abit и буду по-детски радоваться, если в июле Abit с ее видеоплатой покажут нам огромную производительность по скромной цене.



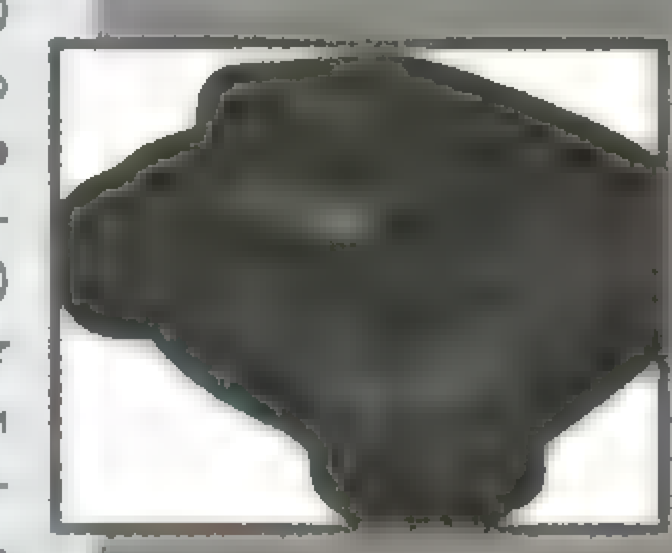
Народ прощается с Celeron

Быстро летит время, и уже совсем скоро, примерно в первом квартале 2001-го года, **Intel** прекратит производство процессоров **Celeron**. На смену им шагает **Timna** — интегрированное (system on the chip) системное решение. По сути, это будет процессор с ядром **Coppermine**, кэшем **L2 128K**, с интегрированным на чипе графическим ядром и контроллером **SDRAM**. Непонятно, правда: получается то ли процессор, то ли чипсет. Вся эта интегрированность должна стоить недорого и работать на частотах от 667 МГц.

Но ничего, это еще не конец. Приверженцы **Celeron** до наступления этого рокового срока успеют увидеть в продаже **633MHz**, **666MHz** (ну и циферка), а также **700** и **733 MHz** "Целероны".

Nintendo разводит дельфинов на процессорах IBM

Фирма "Нинтендо" объявила дату выхода своей новой игровой приставки **Dolphin**. Пришествие состоится в 2001 году. Внутри этой консоли юные техники-исследователи смогут обнаружить 400 MHz процессор по кличке **Gekko** пр-ва IBM и графический 200 MHz чип **Flipper** от компании ArtX. Также обещается память неизвестного пока объема, но примерно известной пропускной способностью в 3,2 Гб/сек. Игры будут поставляться на DVD носителях емкостью 4,7 Гб.



Наивно полагать, что эти спецификации не изменятся за время разработки консоли. Что поделать: прогресс неумолимо катит вперед, оставляя за собой мокрые лепешки не прижившихся технологий и затхлый запах невоплощенных идей...

Второй PlayStation комом...

На днях компания **Sony**, ничуть не смущаясь, заявила, что **PlayStation 2** — это только начало, так сказать, переходная ступенька, а вот когда мы выпустим PS 3... Очевидно, что случится тогда, сама компания представляет себе в приятном розовом зареве костров, на которых геймеры будут сжигать свои "Нинтенды" (Nintendo), "Дримкасты" (Dreamcast) и "Икс-Боксы" (X-Box), чтобы назавтра отмыть ручонки от копоти и отправиться в магазин покупать очередное творение Sony.



Нет приставки, кроме **PlayStation**, и **Sony** — пророк ее. Так можно охарактеризовать общий смысл этого анонса. Пока у приставки имеется только логотип и рекламный слоган (хорошее начало). Я лично склонен верить этим японцам: несмотря на "мелкие" неудачки с PS 2, приставка лихо продается по всей Европе и пользуется заслуженным (как говорят) спросом. Интересно, что скажет на это **Microsoft**? На месте Билла Гейтса я бы пошел и всем назло зарегистрировал бы торговую марку X-Box 2 и, до кучи, X-Box 3.

AMD идет в народ

Краткая, но очень важная новость (даже две новости) для всех компьютеростроителей и компьютеропокупателей. Во-первых, от агентства **CNet** поступил слушок, что 12 июня компания **AMD** объявит о выпуске своего нового процессора **Duron** (он же **Spitfire**). В этом же сообщении подтверждается дата выпуска **Thunderbird**. Напомню, что Duron — это недорогой процессор из той же ценовой ниши, что и Celeron, но обещающий быть на порядок производительней.



Из первой новости растут ноги второго анонса: с появлением новых процессоров **AMD Thunderbird** на 15-20% снизятся цены на имеющуюся в продаже модель **Athlon**, что еще на пару-тройку метров приблизит его к рядовому покупателю. Так... закрываю глаза и мечтаю... Если сейчас за **500MHz Athlon** надо заплатить порядка 145$, то после снижения получается меньше 120$. Беру где-нибудь денег и иду в магазин... В общем, налетай — подешевеет. ■



Знаешь ли ты имя свое

Интересный сервис предлагает раздел C.Y.B.O.R.G. на *www.brunching.com/toys/toy-cyborger.html*. Программа расшифровывает акронимы (сокращения фразы по первым буквам каждого слова) в эдаком кибернетическом стиле, используя технический словарь с элементами агрессивно-экспрессивных выражений. На самом деле в программе есть определенные скрипты, в которых прописано, например, следующее: если встречается в акрониме ED, то нужно ставить обязательно Engineered for Destruction. Таким образом, сколько бы раз ты ни пытался ввести акроним, каждый раз он будет расшифровываться только одним способом и не иначе. Хотя иногда бывает, что расшифровка попадает в яблочко. Например, никнейм вашего покорного слуги программа хочет знать только как **Transforming Organism Responsible for Infiltration and Ceaseless Killing**. Олег Полянский, более известный как Доктор, оказывается, **Digital Obedient Construct Trained for Observation and Repair**. В общем, есть еще простор для безудержных фантазий...

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Разумный компьютер за разумные деньги

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

На кого рассчитана статья? На товарищей и господ с ограниченными финансовыми возможностями и вполне умеренными желаниями поиграть в Quake III и поработать с Windows 98 и MS Office 2000. На тех, кто не расплачется, если вдруг выяснится, что его новый процессор нельзя разогнать до гигагерца, а тихонько порадуется стабильности работы на стандартных частотах (ну, почти стандартных...). Ну и, в общем, для всех, кому это интересно.

Итак, предположим, что ты счастливый обладатель четырехсот тридцати рублей (больше можно, меньше нельзя) с симпатичными портретами президентов соединенных штатов Америки (мне, например, очень Франклин нравится), называемых иногда долларами или, по интернациональному обычаю, просто "баксами". Не стоит огорчаться, если вышеуказанная сумма представлена в твоем кармане родной российской валютой, то есть в рублях по курсу ММВБ. Но даже если вдруг (и такое бывает) этой завалящей суммы у тебя нет, то все равно прочитай статью — быть может, в недалеком будущем тебе пригодятся мои рекомендации.

В статье я представил свои идеи по подборке комплектующих в твой новый системный блок. Ты узнаешь о том, как собрать компьютер для удовлетворения нужд настоящих и будущих, понимая под "будущими нуждами" возможность апгрейда системы. Заявленная мною цифирь в 430 долларов далее по тексту раскладывается по составляющим, и если ты будешь следовать моим рекомендациям, то не выйдешь за пределы сметы. В числе этих составляющих ты, кстати, не найдешь монитора, ибо он не входит в понятие "системный блок".

"Я тебя сбалансирую нежно. Поутру конфигурировать выйду..."

Что такое "оптимальная конфигурация"? Во-первых, это термин, к которому я буду еще не раз обращаться в этой статье. Во-вторых, это набор компонентов, составляющих системный блок и обеспечивающих максимальную производительность и стабильность работы в рамках потраченной тобой суммы. Говоря проще, это максимум того, что ты можешь получить за свои деньги. Второй важный термин, часто используемый фирмами-поставщиками готовых систем, — "сбалансированная конфигурация". Чтобы прояснить свое видение этого термина, я дам некоторые пояснения. Скорость работы компьютера, а точнее, его компонентов, измеряется в Mhz'ах; чем больше этих MHz, тем лучше. Вообще-то правильней будет говорить не о скорости, а о частоте, но кому как удобнее, а я буду употреблять оба определения. Итак, "сбалансированная система" не обязательно значит "быстрая": это просто значит, что компоненты системы работают на сравнимых частотах. Для пояснения приведу пример: если, скажем, материнская плата работает на частоте 133 MHz, а память на частоте 100 MHz (память отстает, процессору приходится простаивать в ожидании), то это несбалансированная система, а если и системная плата, и память работают на 66 MHz, то это — сбалансированная система, хотя работать она будет заметно медленнее.

Конечно же, лучше, чтобы конфигурация была и "оптимальной", и "сбалансированной" одновременно, однако сделать это на предложенную мной сумму весьма проблематично. Я предлагаю другой путь: собрать на имеющиеся деньги "оптимальную" машину, а впоследствии произвести апгрейд системы, сделав ее "сбалансированной". Таким образом мы получим систему, которая удовлетворит нашим сегодняшним нуждам и обеспечит их, при небольших вложениях, в будущем.

Моя вторая мама

Системная плата — это фундамент будущего компьютера, здесь излишняя экономия приведет к тому, что дом на дешевом фундаменте будет периодически разваливаться. Основным параметром системной (или материнской) платы является *chipset*, т.е. набор микросхем, из которых она собрана. Разные наборы микросхем имеют различные показатели производительности и предоставляют различные возможности для дальнейшей конфигурации системного блока. Скорость материнской платы — это то же самое, что и скорость системной шины, и скорость чипсета (как вы эту лодку ни назовите, она все равно поплывет). Основные интересные нам "быки-производители" чипсетов — фирмы **VIA** и **Intel**. "А как же **Asus** или **Atrend**, а мой любимый **Abit**?" — поймает меня на слове знающий и пытливый читатель. "Да, есть такие. — скажу я. — Но эти фирмы производят материнские платы на чипсетах сторонних фирм, не утруждая себя сложным процессом разработки микросхем". Покупает Asus набор у Intel, собирает на нем плату, в муках рождает замысловатое название, скажем, "P3-BF", а покупатель потом сиди и догадывайся, что реально может это "BF" означать. Поэтому в прайс-листах любой уважающей себя и покупателей фирмы после абракадабры, состоящей из марки и названия модели, всегда идет техническая информация о том, какой чипсет, сколько там всяких разъемов и какие имеются дополнительные возможности.

На данный момент на потребительском рынке представлены нижеследующие соискатели покупательских долларов.

Intel 440BX — самый "пожилой" набор из всех перечисленных, настоящий ветеран. Максимальная скорость работы системной шины — 100 MHz. Несмотря на свой почтенный возраст, показывает очень приличную производительность. При разгоне системной частоты до 133 MHz не имеет себе равных, однако следует напомнить, что не всякая системная плата станет работать на такой частоте. Не поддерживает разные современные технологические фенечки (вроде шины AGP 2x), что является определенным минусом.

Intel i810e — весьма недорогой наборчик от Intel, скорость которого очень соответствует цене, по причине чего это самый маловероятный кандидат на проживание в твоем компьютере. Существуют модификации этого чипсета, в которых на материнской плате ин-

тегрированы видео-, сетевая и звуковая платы. Такие "мамки" хорошо ставить в офисные компьютеры: получается дешево и сердито, но производительность в играх из-за тормозной видеоподсистемы отстойная. Скорость работы — 66 или 100 MHz.

Intel i820 — один из последних наборов от Intel, должен был заменить собой 440BX; однако судьба этого чипсета была предрешена с самого его рождения. Мертворожденный 820-й должен был работать с памятью типа RDRAM, нелюбовь покупателей к которой разбила ему сердце. Память эта стоит порядка 400$ за 128Mb-модуль, что более чем в три раза дороже памяти типа SDRAM той же емкости. Когда Intel выпустила вариант i820, способный работать с памятью SDRAM, это немного приподняло продажи материнских плат на его основе, но... Несколько недель назад Intel начал отзывать ВСЕ свои платы с этим модифицированным чипсетом. Ошибка, допущенная инженерами-разработчиками, сделала невозможным нормальное функционирование этого набора с памятью SDRAM. Производители материнских плат шлют Intel низкий поклон, подсчитывая свои убытки. Достойной производительности от i820 можно добиться только с использованием дорогой памяти RDRAM. Чипсет может работать на частоте 133 MHz.

VIA Apollo Pro 133 — ответ Чемберлену (aka Intel) от фирмы VIA. Хорошая производительность при весьма скромной цене состроила Intel настоящую козью морду. Один из первых наборов микросхем, способных работать с частотой системной шины 133MHz и поддерживающих память SDRAM с аналогичной частотой.

VIA Apollo Pro 133A — берем Apollo Pro 133, улучшаем вдвое пропускную способность видеоподсистемы (не скорость, а только способносты) за счет использования технологии AGP 4x (у Apollo Pro 133 используется AGP 2x), и получается набор микросхем 133A. Прошу любить и жаловать.

Список этот неполон, но я намеренно не упомянул остальных участников хит-парада — просто потому, что они по тем или иным причинам не подходят для наших целей (здесь уж поверь мне на слово). Стоит также упомянуть, что в то время, как я пишу эти строки, Intel уже представила компьютерному миру первые варианты материнских плат на новом наборе **i815 Solano**. Судя по предварительным тестам, этот набор вполне сможет заменить i810 и i820, но (позор на голову Intel!) старичок 440BX, разогнанный до 133 MHz, легко обгоняет их всех вместе взятых!

Из всего вышесказанного можно сделать нехитрый вывод: берем или Apollo 133A, или 440BX и пробуем разогнать его... Впрочем, не все так просто и очевидно, как кажется на первый взгляд

Что в имени тебе моем?

У каждой составляющей твоего компьютера имеется куча разнообразных характеристик большинство из которых интересны только специалисту. Одной из самых главных обобщающих характеристик является марка — имя фирмы производителя Есть фирмы, чье имя известно любому мало-мальски опытному компьютерщику, чья продукция уже успела зарекомендовать себя на протяжении определенного времени Такие фирмы зовутся, (сами они не приходят) "бренд", в переводе с английского "марка", "фабричное клеймо" Вполне естественно, что цены на комплектующие этих фирм выше, чем на аналогичные компоненты других производителей Кто же эти несчастные "другие"? Это небольшие фирмы как правило, новички на компьютерном рынке, не заслужившие еще повсеместной любви покупателей, а также наград и почестей (кроме тех, которыми они сами себя наградили) Также к "не брендам" относят фирмы, позиционирующие свою продукцию как заведомо недорогую с соответствующим качеством (фирма **Lucky Star**, например)

Что же предпочесть цену или качество? В статье я излагаю свои мысли по данному вопросу, однако не забывай, что конечный выбор всегда за тобой

Мой тебе мой отцовский наказ — бери Apollo 133 или 133A (последний следует брать, если есть лишние десять-пятнадцать долларов). Материнские платы на этом чипсете поддерживают все современные процессоры. Что касается 440BX и его разгона, то могу сказать: это вариант далеко не для всех. На устойчивую работу разогнанной системы влияет масса параметров, и вероятность того, что твоя система будет работать устойчиво на частоте 133 MHz, не так уж и велика. Кроме того, цена на брендовые системные платы с хорошими возможностями разгона больно кусается (это 140-160). Лично я голосую за устойчивость и надежность, чего и тебе желаю. Как говорится, BX сделал свое дело, BX может уходить..

Марка системной платы имеет архиважное значение: не покупай системных плат от неизвестного производителя, так как дешевизна может обернуться постоянными глюками и необъяснимыми тормозами. Я рекомендую продукцию от брендового **Chaintech**, а именно: модель **CT-6ATA2** на наборе Apollo Pro 133 (средняя стоимость в Москве 78$) или **CT-6ASA4** на наборе Apollo Pro 133A (91$). Также следует обратить внимание на менее претенциозные **Acorp 6VIA81P** стоимостью 62$ и **Super Grace APP133B** за 60$ (обе сделаны на Apollo Pro 133). Последние, однако, проигрывают в качестве более дорогим "матерям".

Кто цифре даст законный ход...

Специалист сразу обратит внимание на отсутствие в моем списке материнских плат на новых чипсетах фирмы **AMD** (имеется в виду чипсет **IronGate AMD-751**). Дело в том, что на момент написания этой статьи собрать недорогую конфигурацию по принципу "то, что AMD прописал", не представлялось возможным. Надеюсь, что ситуация эта в скором времени изменится и AMD, так сказать, пойдет в массы.

Дам необходимые объяснения и кратенький обзорчик современных процессоров фирм Intel и AMD (просто для сравнения). Корпорация Intel именует свои процессоры Pentium (за искл. серии Celeron, само собой), добавляя для разнообразия римские циферки. AMD же скромно именует свои произведения буквой K и цифрой, обозначающей поколение процессора. Последний хит сезона называется K7, а родоначальником в былинные времена был K5



Нужно понимать и различать понятия "частота системной шины" (читай частота или скорость материнской платы) и "частота процессора". Ты должен знать, что процессор работает в несколько раз быстрее, чем системная шина. Как это получается? Во всех нижеперечисленных процессорах зашит коэффициент умножения; когда ты устанавливаешь процессор на системную плату, она автоматически определяет это значение, и ты выставляешь на материнской плате только частоту системной шины. Частота же собственно процессора — это коэффициент, умноженный на частоту системной шины. Производители процессоров указывают системную частоту, на которой они гарантируют работу своего процессора. Однако если ты на свой страх и риск повысишь эту частоту, процессор вполне сможет заработать на непредусмотренной повышенной частоте. Это и есть "разгон", о котором я не раз упоминал.

Intel Pentium II — первый процессор из работающих на шине 100 MHz (до этого пределом было 66 MHz), лучший друг и ровесник чипсета 440BX. В годы юности он в одиночку осваивал рынок высокопроизводительных рабочих станций, не имея достойных соперников. На данный момент естественная сре-

да обитания этого пожилого "камня" — это системные блоки со стажем или пыльные полки фирм-сборщиков.

Intel Pentium III сменил на боевом посту Pentium II и гордо понес знамя с логотипом Intel в обеспеченные долларами массы. В природе существуют варианты с частотой до гигагерца. В продаже встречаются пока только варианты с максимальной частотой в 750 MHz (вечно старье нам подсовывают). Всего бывает четыре разновидности Pentium III:

— Pentium III с ядром Kamino и частотой шины 100MHz;

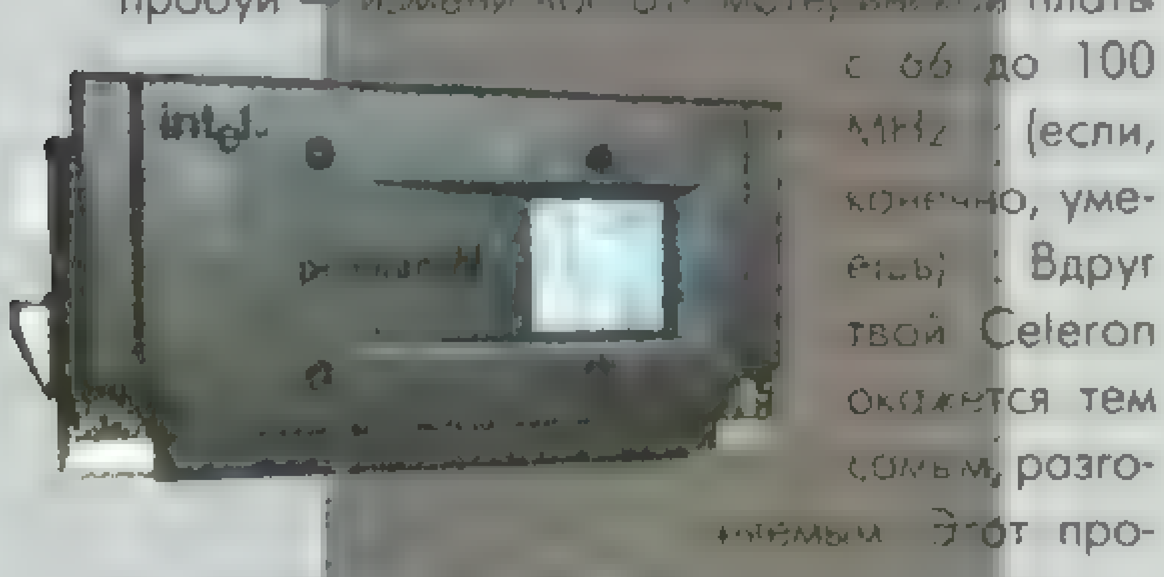
— Pentium III с ядром Kamino и частотой шины 133MHz (к обозначению процессора добавляется английская буква B). Pentium III 600B — это процессор с частотой 600 MHz, рассчитанный на системную частоту 133 MHz;

— Pentium III с ядром Coppermine и частотой шины 100MHz. Coppermine — новое процессорное ядро Intel, сделанное по новой технологии, более быстрое, чем Kamino. К обозначению процессора добавляется английская буква E;

— Pentium III с ядром Coppermine и частотой системной шины 133MHz. Это кандидат номер один для апгрейда твоего компьютера в будущем. Обозначается EB, то есть Pentium III 600EB — это Coppermine на частоте 600MH, работающий с системной шиной 133MHz.

Все разновидности этого процессора, по задумке Intel, должны обитать в дорогих высокопроизводительных станциях с отпугивающей рядового покупателя ценой. Цена этих симпатяг автоматически вычеркивает их из списка комплектующих твоего системного блока, увы...

Intel Celeron — революционная идея Intel, процессор для "масс", по сути просто урезанный и удешевленный Pentium II. Получил первое место в народной номинации "Эй, ямщик, гони-ка к "Яру"...", являясь самым доступным разгоняемым процессором. Стандартно процессор работает на системной частоте 66 MHz. Не являясь сторонником разгона (если и являясь, то тайно), тем не менее, советую: попробуй — измени частоту материнской платы с 66 до 100 MHz (если, конечно, умеешь). Вдруг твой Celeron окажется тем самым, разгоняемым. Этот процессор — оптимальное решение для недорогого компьютера.



Одним из последних анонсов Intel была новая модель Celeron, полученная в результате варварского купирования Pentium III с ядром Coppermine. Эта перспективная микросхемка появится в продаже где-то через месяц.

AMD Athlon K7 — последнее время фирма Intel получает много пинков, затрещин и подзатыльников от своих конкурентов. Мощным хуком справа стал выпуск фирмой AMD нового процессора K7 Athlon, а вместе с ним и чипсета для разработки материнских плат под него. Если предыдущая модель K6 проигрывала в производительности конкурирующему Intel Pentium и использовала чипсеты от Intel и VIA, то K7 догнал и даже перегнал немного Pentium II и Pentium III, используя чипсеты от AMD. Для Athlon K7, помимо "родного" чипсета AMD-751, существует также отличный чипсет от VIA, поименованный **KX133**. Цены на Athlon ниже цен на Pentium III, но выше суммы, которую мы можем потратить. И снова напоминаю тебе, что для установки этого процессора понадобится специальная материнская плата.

Наверное, ты уже догадался, что, кроме Celeron, ставить в наш с тобой системный блок просто нечего. Но не стоит грустить и огорчаться, ибо, во-первых, Celeron не так уж плох, а во-вторых, помни об апгрейде, начинай копить деньги на новый процессор. Пройдет немного времени, и Pentium III 600EB будет стоить столько же, сколько сейчас стоит Celeron.

Сегодня я рекомендую тебе купить Celeron 500MHz — средняя цена по Москве 100$. Положи свой глаз на Pentium III 600EB и Pentium III 733EB — в счастливый миг апгрейда один из них займет почетное место на твоей материнской плате.

Что-то с памятью моей стало...

"Оперативная память" — очень немного в этих словах имеется полезной информации, поэтому несколько слов о том, какая бывает память и следует ли употреблять ее с кетчупом или майонезом. Вопросы, которые тебя должны интересовать в первую очередь при покупке памяти, это "какой объем?" и "какая скорость?". На первый вопрос отвечу просто — шестьдесят четыре! Шестьдесят четыре мегабайта, если быть точным. Больший объем увеличивает производительность всей системы и стоит больших денег. Скорость, на которой должна работать память, — 100 MHz. В прайс-листах ищи позицию **SDRAM 64Mb PC100**, что переводится как микросхема памяти типа SDRAM объемом 64 Mb, рассчитанная на частоту системной шины в 100 MHz. Еще бывает память того же типа, рассчитанная на частоту шины 133MHz, обозначается как **PC133** и стоит долларов на десять дороже. Покупать такую память пока не советую, так как частота твоей материнской платы должна быть равна 66 MHz, в соответствии с расчетной частотой, на которой работает процессор Celeron. Работать 133MHz-память, конечно, будет, но далеко не на все 100. Покупать эту память лучше непосредственно перед покупкой процессора Pentium IIIB, когда ты окончательно созреешь для апгрейда. Честно говоря, тебе особо не



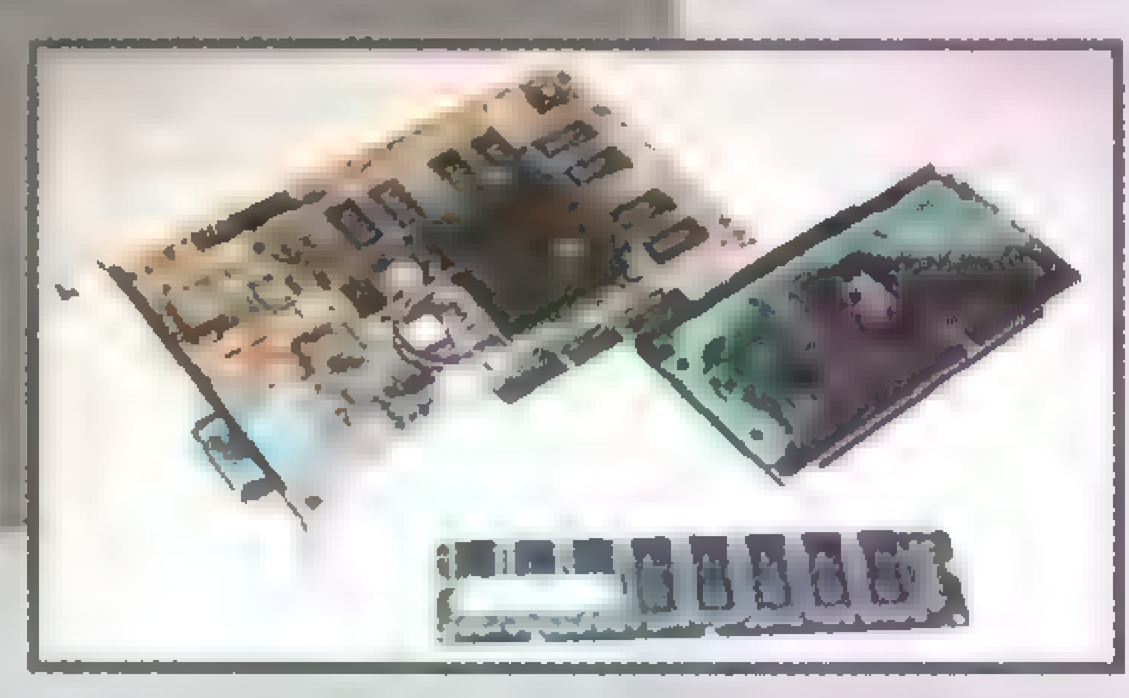
нужна и память с частотой 100MHz — просто найти в продаже старые платы, рассчитанные на 66MHz, практически невозможно, да и стоят они только на пару-тройку долларов дешевле.

Я уже упоминал про существование памяти типа RDRAM, и еще разок кину помидором в Intel — при такой цене пусть сама у себя и покупает свою память!

Я рекомендую тебе покупку памяти **64Mb PC100** фирм **Vitelic** или **WinBond** с средней стоимостью 48-50. В финансово благополучном будущем, отправляясь в компьютерные леса по апгрейд, не забудь заменить память на 128 Mb PC133.

Видимо-невидимо плат бывает видео

Вот мы и добрались до самого главного устройства, отвечающего за игровую производительность твоей компьютерной системы. Я не ставил себе целью провести подробный обзор всех существующих на рынке ускорителей трехмерной графики, поэтому сухо перечислю видеоплаты стоимостью до 150 долларов, лично мною проверенные в полевых условиях игр Quake III и Unreal Tournament. Список мой составлен исключительно из MHz на микросхемах фирмы **NVidia**, а микросхемы фирм **3DFX**, **ATI**, **Matrox** и **S3** не подходят по многим причинам, но в первую очередь из-за своих ценовых и скоростных показателей (опять же прошу поверить мне на слово).



Так же, как и у системной платы, у видеокарты основным параметром является набор микросхем, на основе которых она построена. У фирмы NVidia имеется богатый выбор этих самых микросхем (и, само собой, видеоплат на их основе), рассчитанный как на недорогие компьютеры, так и на супернавороченные игровые станции.

Итак, что же может нам предложить фирма NVidia на сегодняшний день за наши тридцать копеек?

NVidia Riva TNT — неплохой чип, самый старший из всех и поэтому дешевый. Не рекомендую покупать, так как имеются более быстрые и недорогие альтернативы.

NVidia Riva TNT Vanta — урезанный и еще более удешевленный Riva TNT. В Quake III ничего любопытного собой не представляет.

NVidia Riva TNT 2 — отличная быстрая микросхема. К сожалению, стоит дороже ста двадцати долларов.

NVidia Riva TNT 2A — модифицированная, исправленная версия Riva TNT 2. Цена чуть выше, чем у последней.

NVidia Riva TNT2 M64 — подрезали крылья орлу TNT 2, что сделало доступным широким игровым массам этот замечательный чип. Налетай, покупай!

NVidia Riva TNT2 Vanta — кандидат номер два для твоего системного блока: в этом случае у TNT 2 подрезали не только крылья, но и то, что хороший хирург может отрезать плохому танцору. Дешевле варианта M64 и, само собой, заметно отстает по скорости.

Мне наиболее симпатичен вариант TNT 2 M64. Кстати, совсем забыл... Видеокарте тоже необходима память для обработки данных и последующего формирования изображения. Для микросхемы TNT M64 в силу ее конструктивных особенностей оптимальным является объем видеопамяти в 16 Mb.

Я протестировал три карты на этом перспективном чипсете с памятью 16Mb, из них две видеоплаты от брендовых производителей **Asus** и **Creative** и одна от неизвестной мне доселе фирмы **Axle**. Результаты меня поначалу удивили — "салага" Axle обставил в Quake II и Quake III обоих "отцов" Asus и Creative и пришел грудь в грудь на финишную прямую в тестах Unreal Tournament. Все объяснил мне здоровый радиатор на карточке от Axle. "Радиатор, радиатор, а зачем тебе такие большие зубы?" — поинтересовался я у него. "Это потому, сынок, что чип подо мной разогнанный..." — уклончиво признался мне радиатор. Как противник разгона, я не рекомендую тебе покупку видеоплаты от фирмы Axle, но из своего компьютера вынимать ее, однако не собираюсь...

Рекомендую пожертвовать деньги в пользу **AGP Axle 16 Mb TNT2 M64** (розничная цена в Москве 55$) или **AGP Creative 16Mb Riva TNT2 Value** за 62$.

Я сохраню твой образ милый?

В древнем Египте для хранения своих данных владельцам компьютеров приходилось применять глиняные дощечки и папирус. Не знаю почему, но теперь эти замечательные и надежные устройства заменяет жесткий диск. Главное в жестком диске — это объем, вторым по значению параметром является скорость. Объем современных дисков измеряется в гигабайтах по принципу: "чем больше, тем лучше и дороже". Скорость характеризуется двумя параметрами — интерфейсом обмена данными и собственно скоростью вращения дисков. Нас интересуют следующие интерфейсы:

IDE UDMA 33 — несколько устаревший интерфейс, пропускная способность — 33 Mb в секунду. Следует знать, что пропускная способность — вовсе не то же самое, что реальная скорость чтения/записи на жесткий диск. Не вдаваясь в подробности, могу сказать, что чем она больше, тем лучше;



IDE UDMA 66 — следующий после UDMA 33 этап, только пропускная способность в два раза больше за ту же цену.

Еще существует интерфейс SCSI, но он не для наших скромных запросов

Скорость вращения у дисков потребительского рынка бывает 5400 и 7200 оборотов в минуту. Более оборотистые диски быстрее, но стоят дороже и безбожно громко тарахтят, заглушая все остальные звуки в радиусе двух метров.

Я настоятельно рекомендую жесткие диски фирмы Western Digital объемом 8,4 Gb. В прайсе высматривай строчку HDD 8.4 Gb WD Caviar 84AA UDMA/66 5400rpm. На момент написания статьи цена составляла $87—88.

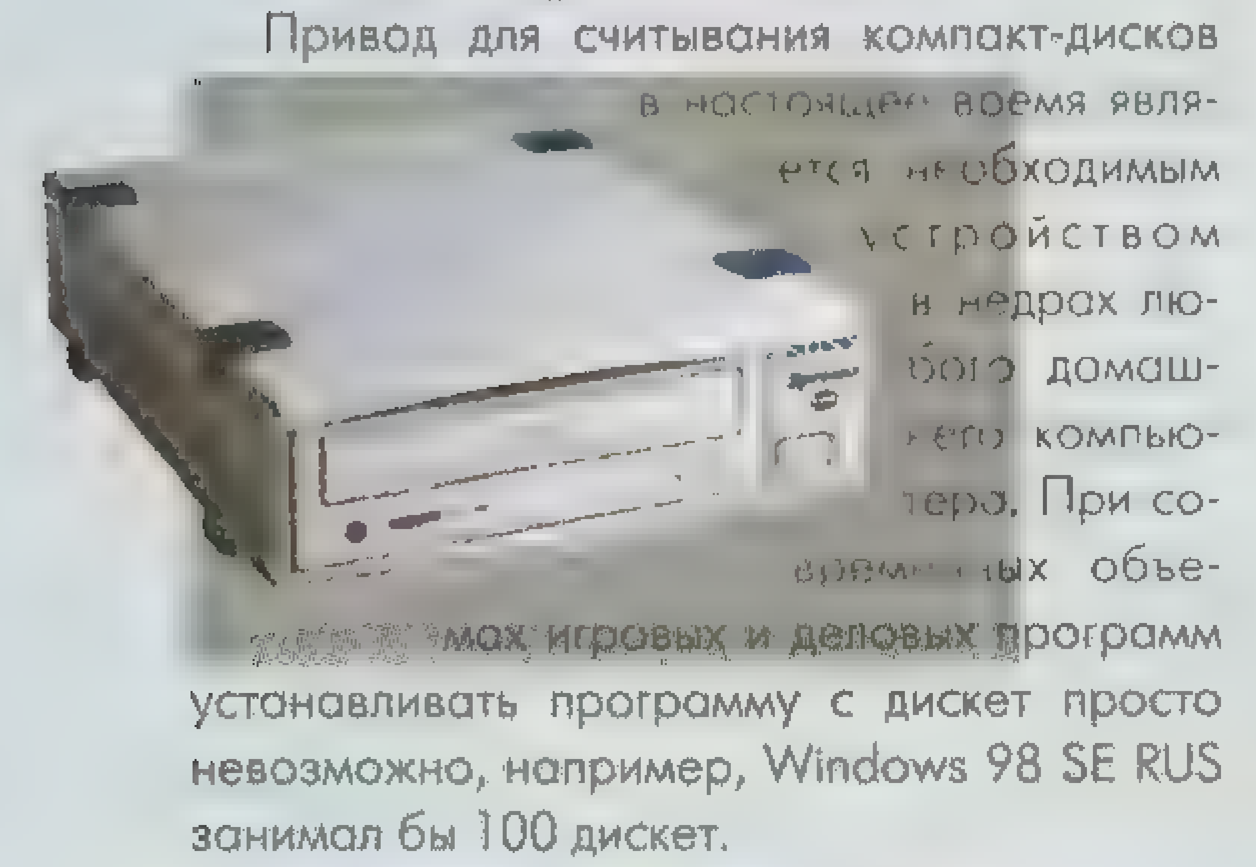
Щас спою...

Современные деловые и игровые программы умеют производить различные звуки. Для того чтобы ты эти звуки услышал, компьютер должен быть оборудован звуковой платой — устройством, которое сформирует звук и воспроизведет его на колонках. Если ты следил за моей мыслью, то понял: наличие звуковой платы влечет за собой необходимость приобретения колонок. Мое личное мнение по поводу звуковой платы и колонок довольно-таки консервативно: нет платы — ну и ладно, есть — ну и славно... Если ты не согласен с моим мнением, то читай статью коллеги ViV'a "Sound звучит!" (№ 4 2000 (31), стр. 136). Лично я предпочитаю звуковые карты, встроенные в материнскую плату. В этом есть нерациональное зерно, ибо они, как правило, по качеству уступают своим "свободноживущим" коллегам. Из последних могу порекомендовать к покупке, например, карту Creative SB Live!.

Если у тебя есть стереосистема, то позабудь о компьютерных колонках и подключай к компьютеру именно ее — хорошее качество звука тебе гарантировано.

Ты крутись, крутись, моя шарманка...

Привод для считывания компакт-дисков в настоящее время является необходимым устройством в недрах любого домашнего компьютера. При современных объемах игровых и деловых программ устанавливать программу с дискет просто невозможно, например, Windows 98 SE RUS занимал бы 100 дискет.



Историческая справка: когда-то давно первый CD-ROM умел считывать диски со скоростью 150 Кб/сек., потом изобрели привод, который мог считывать со скоростью в два раза большей, новорожденного оригинально назвали "двухскоростной". Прогресс ушел вперед, а традиция осталась, и в результате теперь мы имеем "52-скоростные" приводы, позабыв, какая была эта "одна скорость". Кстати, чем больше скорость, тем оглушительней будет жужжать твой привод. Известна также закономерность, заключающаяся в том, что мегаскоростные приводы хуже, чем их более медленные приятели, работают с низкокачественными компактами.

Я рекомендую скромные 32-скоростные приводы не менее скромных фирм BTC и Mitsumi стоимостью порядка 30$.

И окажись я на Луне, любимая, твой корпус будет сниться мне...

Предположим, что ты уже приобрел рекомендованные мной комплектующие. Теперь неплохо было бы куда-нибудь их засунуть и привинтить винтиками. Для этого нужно пойти и купить корпус...

Корпуса бывают формата AT и ATX. Первый является устаревшим бесперспективным форматом и требует, чтобы материнская плата была также формата AT; второй тип является современным стандартом, и этим все сказано. Я не буду долго распыляться на тему хороших и плохих корпусов, просто дам сухую справку. Если ты намерен следовать всем моим предыдущим рекомендациям, то приобретай недорогой корпус формата ATX, а именно: MidiTower Case 218 ATX или MIDITOWER BN213 ATX 230w. Оба стоят порядка 25$ в розницу.

Где мои манипуляторы? Куда вы их запрятали?

Выбор манипулятора типа "мышь" и клавиатуры оставляю на твое усмотрение. Могу посоветовать не тратить на оба устройства больше 13 долларов; а насчет мыши можешь заглянуть в раздел Deathmatch, где имеются некоторые рекомендации по этому поводу от профессионального квакера.

Кручу, верчу, обмануть хочу...

Процесс покупки комплектующих и сборки компьютера таит в себе много подводных камней, на которые часто натыкаются неопытные покупатели. Попробую познакомить тебя с потенциальными проблемами. Во-первых, все комплектующие желательно покупать в одной фирме; если вдруг какой-то платы нет в наличии, попробуй выяснить, когда она появится. Если же ответ будет "Никогда!", то договорись с категоричным продавцом о том, что недостающую часть ты приобретешь в другой фирме и это не повлияет на гарантийный срок компьютера. Если ты ни разу в жизни не собирал компьютер сам, то доверь-таки эту рутинную процедуру фирме-продавцу. Если же тебе уже приходилось это делать пару раз, то все равно пусть лучше сборкой занимаются профессионалы.



По российскому законодательству, нельзя указывать цены товаров в иностранной валюте, поэтому в прайс-листах их обычно пишут в "у.е.". Не знаю, как это расшифровывается, но могу предположить, что похожий звук (УйЕ-ее!!!) издают покупатели некоторых фирм, когда им приносят счет, пересчитанный на рубли... Хитрость заключается в том, что пересчет с у.е. на рубли осуществляется по внутреннему курсу фирмы, а последний частенько не имеет ничего общего с текущим курсом доллара. Так, например, в прайс-листе одной фирмы я увидел необычно низкие для Москвы цены. Сама фирма очень этим гордилась и предлагала сравнить свои цены с ценами конкурентов. Заинтересованный, я позвонил туда и спросил, какой же у них курс пересчета с у.е. на рубли... Их ответ объяснил феномен низких цен: курс оказался 33 рубля за доллар — при текущем курсе ММВБ в 28 рублей! Другими словами, если бы ты купил в этой фирме компьютер за 430 у.е., тебя бы кинули на (33-28)x430=2150 рублей. Поэтому всегда стоит пересчитать сумму покупки в рублях, прежде чем выбрать ту или иную фирму.

***

Искренне желаю тебе безглючного Windows 98 и многих фрагов в Quake III. Надеюсь, что мои рекомендации не отбили у тебя желание покупать компьютер. Верю, что удовольствие, которые ты получишь, когда впервые включишь свой новенький системный блок, компенсирует все мучения, имевшие место при изучении статьи. ■

ваш internet

Выделенные линии по новой технологии ATM/Frame Relay

INTERNET:
БЫСТРО,
НАДЕЖНО,
ЭКОНОМИЧНО

Услуга предоставляется на базе волоконно-оптических каналов сети компании «Голден Лайн». Подключение осуществляется через специально построенный шлюз с пропускной способностью 155 Мб между ATM сетью компании «Голден Лайн» и опорной сетью компании «Зенон Н.С.П.»

Полное решение для Вашего бизнеса: в комплект входит виртуальный www-сервер 40, почтовый сервер, доменное имя типа your_name.com.ru. Возможна аренда роутера.

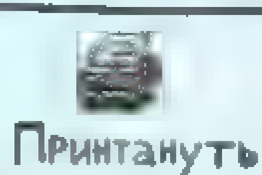
E-mail: access@zenon.net Тел. (095) 232-3797

Новая технология - новые цены: стоимость услуги от $200 в месяц!









Новости Интернет

Doctor
rod@igromania.ru

Ася-2000

Mirabilis разродилась новой версии "Аськи" под кодовым названием ICQ 2000a. Очередная "Ася" содержит в себе массу улучшений, в частности, интерфейсного характера. И одно из самых главных новшеств — программа обрела способность нормально работать, даже будучи заслоненной от внешнего мира firewall'ом. То есть для людей, держащих компьютер под защитой firewall, передача, скажем, файлов посредством ICQ уже не будет трудноразрешимой задачей.

В целях раздобывания программы — см. наш компакт или *www.icq.com*.

Новозеландские домены могут ругаться матом

В **Новой Зеландии** был снят запрет на использование в доменных именах ненормативной лексики. Каталог последней у мирных новозеландцев состоит всего из семи слов... Практически сразу после устранения запрета в стране было зарегистрировано четыре новых домена названиями из этого самого списка.

Ручка, интегрированная в Интернет

Скандинавы из компании Anoto взяли и изобрели **электронную ручку**, способную... **отправлять на e-mail изображения!** Впрочем, рисовать эти изображения можно только на бумаге со специальной разметкой; непонятно также, что будет играть роль приемника низкочастотных сигналов, испускаемых ручкой.

Получить высшее образование онлайн

В Интернете появился первый бесплатный чисто **онлайновый университет**, основанный компанией hotHavard.com при поддержке сетевого книжного магазина Barnes&Noble. На данный момент предполагается преподавание по 39 направлениям, среди которых присутствуют **Искусство**, **Литература**, **Бизнес**, **Здоровье** и **Компьютерные Технологии**.

Дамоклов меч давно висит над российскими ISP

По информации от **Агентства Политических Новостей**, в данное время ни один из частных (негосударственных) провайдеров не владеет полным комплектом документов для подтверждения лицензионности своей работы. Это значит, что **МВД** и **МинСвязи** имеют право провести проверку и по ее результатам лишить провайдеров возможности заниматься предоставлением Интернет-услуг (в рамках существующего законодательсва), как, например, уже случилось в Туркмении, где таким образом была прекращена деятельность всех частных провайдеров.

Служба борьбы с хакерством

Хитрая шведская компания Defcom открыла в Стокгольме первый центр по предоставлению **"антихакерских" услуг**. Компания готова обеспечить постоянную защиту серверов своих клиентов, а также помогать спецслужбам в расследовании интернет-преступлений. А что? Спрос рождает предложение...

Новый ftp-поисковик

В России появилась новая поисковая система под названием Files.ru, кардинальное отличие которой от всех прочих заключается в том, что:

а) ее исключительно ftp-ориентации;

б) поиск осуществлятся не по ключевым словам, а по имени файла или каталога.

Пример буржуйской системы подобного профиля — поисковик Lycos (*www.lycos.com*).

Миры IRC: теория и практика

Sniff
sniff@hack.the.net.ru

Прелюдия

Привет!

Я ошибусь, если скажу, что тебе наверняка нравится сидеть в чатах? А как часто ты заглядываешь на доски BBS и форумы? А как ты представляешь свою жизнь без аськи?

С трудом, да?

А слышал ли ты когда-нибудь об IRC? Если нет, то эта статья поможет тебе узнать о самом распространенном способе общения в Интернете. А если да, то я надеюсь, что ты все равно почерпнешь для себя что-то интересное и полезное об IRC...

История

Родоначальником IRC принято считать финна **Джарко Ойкаринена** (Jarkko Oikarinen); годом рождения — 1988. В то время Джарко работал в отделе научной обработки информации при университете в городе Oulu. Работал он системным администратором и, по причине наличия большого количества свободного времени, начал мастерить коммуникационную программу для расширения возможностей местной BBS. Изначально программа являла собой простенький чат для посетителей многоканальных BBS-станций, но впоследствии превратилась в полноправный сетевой клиент, предназначенный исключительно для общения.

IRC начала быстро распространяться по Финляндии, в основном — по университетам. Со временем, благодаря молниеносному развитию Интернет, BBS'ки канули в лету, а IRC остался, причем стал самой популярной и удобной формой онлайнового общения.

После общественного признания в Финляндии программа попала в США, а затем распространилась по всему миру и снискала огромную популярность у пользователей.

Первым (и до сих пор функционирующим, между прочим) IRC-сервером был *tolsun.oulu.fi*.

Что же такое IRC?

Internet Relay Chat, или IRC, который еще называют иногда как International Relationship Center (Международный центр взаимоотношений), — это сложная система из многочисленных серверов и клиентских станций, разбросанных по всему миру и объединенных в сеть.

Существуют и маленькие сети, состоящие из нескольких серверов, и огромные, сервера которых размещены почти во всех уголках планеты.

Работает IRC по принципу клиент-сервер. С одной стороны находится центральный компьютер, предлагающий сервис-услуги, с другой стороны — программа-клиент, установленная на компьютере пользователя. Таким образом, все сообщения и команды, посланные пользователям, пересылаются на сервер, оттуда попадают на все остальные сервера в данной сети, дабы их могли получить и прочитать пользователи этих серверов.

Наиболее крупные сети — это Efnet (*www.efnet.org*), Undernet (*www.undernet.org*), IRCnet (*www.funet.fi/~irc*), DALnet (*www.dal.net*) и, пожалуй, NewNet (*www.newnet.net*). Между собой эти *сети* никак не связаны, так что пользователи разных систем могут никогда не встретиться друг с другом. Старейшей и наиболее обширной сеткой является EFnet. Однако и эта сеть с недавнего времени в связи с большой нагрузкой стала делиться на две независимые части — европейскую и американскую. Именно по причине переполненности людьми и по-

явились другие, альтернативные сети. Типичный пример — Undernet. К слову сказать, две эти сетки (EFnet и Undernet) сильно различаются. Например, по публике. EFnet является более свободной и либеральной сетью, в Undernet же больше преобладает строгость и сухость. Хотя на вкус и цвет, как говорится...

Для того чтобы подключиться к IRC, пользователю необходим IRC-клиент. О программах, с помощью которых можно подключиться к IRC, и пойдет речь в следующей главе.



IRC-клиенты

Для начала хочется отметить, что не существует такой платформы, вход для которой в IRC был бы закрыт. Выбор подходящего вам клиента — дело вкуса. Скачать любые IRC-клиенты можно с официальных сайтов или, например, с *www.irchelp.org* Наиболее популярными, удобными и распространенными IRC-клиентами для Windows являются mIRC (*www.mirc.co.uk*), Pirch (*www.pirchat.com*), V(isual)IRC97 (*www.megalith.co.uk/virc/*). Тут следует отметить, что mIRC сильно обгоняет Pirch по популярности у пользователей. У него действительно много неоспоримых достоинств: удобный интерфейс, возможность изменять многочисленные настройки, простота в обращении. Существует также русский вариант mIRC. Pirch же, в свою очередь, позволяет соединиться с несколькими сетями сразу (то есть, например, вы можете находиться на EFnet и Undernet одновременно; хотя, если одновременно открыть несколько окон mIRC, можно добиться аналогичного эффекта); работает только для Windows'95/98/NT.

VIRC97 на данный момент является самым навороченным клиентом, весьма тесно интегрированным с оболочкой "Виндов"; программа позволяет общаться голосом и даже через видеокамеру. Получила на tucows высший балл в 5 коров, между прочим, а это неспроста.

Это, конечно, далеко не полный список существующих IRC-клиентов, но вышеперечисленные программы завоевали наибольшее предпочтение у пользователей IRC.

Первые шаги в IRC

Итак, ты скачал, установил IRC-клиент на своем компьютере и запустил его. С чего же начать?

Во-первых, выбери себе подходящий псевдоним, т.е. nickname. Каждый пользователь IRC имеет свой, уникальный nickname, который не повторяется дважды. Именно поэтому стоит немного подумать, чтобы взять оригинальный ник, а не какой-нибудь simpson, lenin или beavis. Если, соединившись с IRC-сервером, ты видишь на экране сообщение типа "Duplicate nick detected, you have 60 second to choose another", это значит, в сети уже есть пользователь с таким же псевдонимом, что и у тебя. Поэтому в течение 60 секунд тебе надо выбрать новый никнейм соответствующей командой (см. ниже), иначе тебя отсоединят.

В Undernet и DALnet разрешена "приватизация" ников и названий каналов. То есть, попав на канал, ты должен зарегистрироваться, тем самым "забивая" ник за собой. И, естественно, его уже никто не сможет взять. Подобная политика присуща исключительно этим двум сетям. На EFnet, к примеру, подобные действия резко осуждаются. Ведь такая "приватизация" влечет за собой монополизацию названий каналов, ников, а следовательно, ведет к отсутствию свободы — основного аспекта IRC-общения.

В первоначальных настройках ты указываешь следующие обязательные параметры: свое имя (name), e-mail (он будет служить твоим username'ом, идентификатором), основной ник (nickname) и запасной (alternative), который полагается на случай, если основной ник уже кем-то занят, и выбираешь сервер, к которому хочешь подключиться. Кстати, выбирать сервер нужно, исходя, в первую очередь, из твоего территориального расположения. К сожалению, так сложилось, что пользователям различных провайдеров (читай: людям из разных стран) разрешен доступ лишь к ограниченному числу IRC-серверов. Выбрав любой сервер, кликнув на Connect и подождав пару минут, ты, конечно, поймешь, пускает тебя сервер или нет. Но лучше выбирать сервер, расположенный наиболее близко в территориальном плане. Например на EFnet есть московский сервер irc.rt.ru, а на IRCnet — тоже московский сервер irc.msu.ru. По умолчанию порт подключения к IRC-серверам — 6667, но вариации могут быть от 6660 до 6669, да и этим не ограничиваются

Вот ты вроде уже и подключился к IRC. Вернее, ты висишь в так называемом IRC-пространстве, т.е. не находишься ни на каком канале. Что же дальше? Где обещанное общение? Для того чтобы начать собственно общение, нужно выбрать канал, на который ты хочешь попасть. Хорошо, если ты знаешь название канала, к которому хочешь подключиться. Если же ты точно не знаешь, куда хочешь попасть, попробуй полистать каналы с помощью команды /list, обязательно найдешь что-нибудь по вкусу.

Общение на канале происходит, как и в www-чате (только гораздо быстрее), посредством текста, появляющегося на экране твоего монитора. Ты набиваешь на клавиатуре то, что хочешь сказать, и отправляешь сообщение с помощью клавиши Enter в канал. Впервые попав на канал, поздоровайся (здесь это, как и в жизни, считается признаком хорошего тона) и начинай общаться. Тут уж все только в твоих руках.



Ты можешь отправлять сообщения, которые будут видеть все на канале, или воспользоваться приватными сообщениями с помощью команды /msg. Приватные сообщения будет видеть только тот пользователь, к которому они были обращены.

В основном на IRC используют английский язык, но, к примеру, на всех русских каналах можно писать по-русски.





Однако тут могут быть некоторые сложности с кодировками. Ведь один юзер работает под Windows, второй — под Unix, третий — вообще на Mac'е сидит. Вот и получается полная неразбериха с кодировками. Поэтому, во избежании путаницы и всеобщего непонимания, на большинстве русскоязычных каналов принято писать в *транслитерации*, т.е. латинскими буквами.

Ну а теперь приступаем к изучению того, без чего уж никак нельзя обойтись.

Команды на IRC

Все команды на IRC начинаются значком slash — "/". Все, что пишется в командной строке без слэша, выдается на канал (конечно, если ты на нем находишься) или уходит в никуда (если ты находишься в IRC-пространстве).

В mIRC есть возможность создавать alias (клички) для команд, дабы быстрее было их печатать. Так, например, команду JOIN можно с помощью алиаса набирать как /j без всякого значка "#".

Вот несколько жизненно необходимых команд.

/JOIN # <название канала> — используется для того, чтобы зайти на канал или открыть новый. Название канала не должно содержать пробелов, а его длина не должна превышать 200 символов, чего вполне достаточно. Если ты попал на канал, где людей вообще нет, то тебя можно поздравить с созданием нового канала. Теперь, конечно, можно сидеть и ждать гостей, но если это тебе совсем не по душе, то попробуй зайти на **#dom**, **#Russia**, **#moscow** и т.п. На этих каналах всегда очень многолюдно.

Пример: */join #Moi-kanal*

/NICK <твой nickname> — смена ника. Если тебе надоел твой nickname или пользователь с таким ником уже существует, то с помощью этой команды его можно поменять.

Пример: */nick s-n-i-f-f*

На канале это будет выглядеть так: **** Sniff is now known as s-n-i-f-f.*

/LIST — выводит список общедоступных каналов, их темы, если они указаны, и текущее число пользователей. Скрытые и приватные каналы не показываются. Эта команда используется для поиска интересного тебе канала. Укажи после команды ключевое слово для поиска, и ты получишь список каналов, в названиях или темах которых оно присутствует. Одна из приятнейших возможностей этой команды — возможность использовать т.н. wildcards (знаки "*", "?"). Скажем, если не знаешь точное название канала, то можно набрать **/list *rus*** и получить список всех каналов, в названиях которого есть этот корень.

Пример: */list russian*

/MSG <nick> или **/QUERY** <nick> — используется для того, чтобы общаться с кем-то напрямую. Для этого не обязательно находиться на одном канале, ведь сообщения, посылаемые тобой, увидит только тот человек, кому они были направлены.

Пример 1: */msg Sniff privet!*

Пример 2: */query Sniff*

**** Starting conversation with Sniff*

Privet!

**Sniff* Privet!*

/query

**** Ending conversation with Sniff*

/WHO #<название канала> — позволяет посмотреть, кто находится на том или ином канале. Самому на этом канале при этом находиться не обязательно. Команда /who * покажет, кто находится на актуальном канале.

Пример: */who #dom* или */who *ru* — информация обо всех пользователях, адреса которых принадлежат к российскому домену.

/WHOIS <nick> — выдает информацию о собеседнике: username, host, как долго и на каких каналах, сервере находится.

Пример: */whois Sniff*

~sniff is sniff@hack.the.net.ru (Russian Federation)

: ircname: Denis

: channels: #moscow

: server : irc.rt.ru RosTelecom JSC — Moscow, Russia

/WHOWAS <nick> — аналогично "/whois" дает информацию о том, кто недавно вышел из IRC.

/LEAVE <название канала> — покинуть канал.

Пример: /leave * — покинуть актуальный канал.

/HELP — выводит помощь программы IRC.

/QUIT или **/SIGNOFF** — выход из IRC. После команды можно указать причину, по которой ты уходишь.

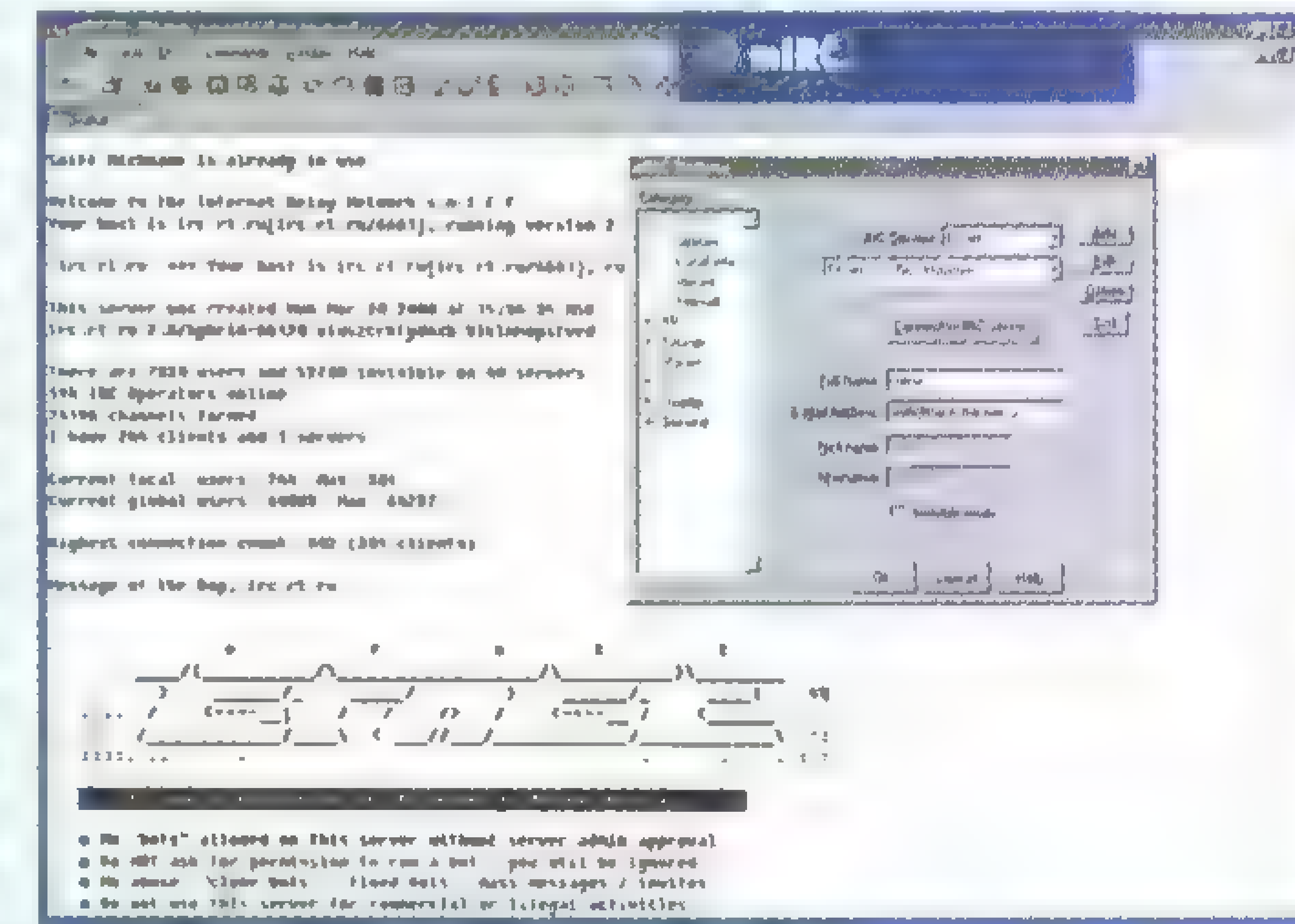
Пример: */quit poshel za pivom*

На канале это будет выглядеть так: **** Sniff has quit IRC (poshel za pivom)*

Боты и операторы

Для такой интернет-структуры, как IRC, необходимым условием нормального сосуществования пользователей является порядок. Именно для поддержания порядка в IRC и существуют боты и операторы.

Боты — это специальные программы, как правило, для операционных систем UNIX, запускаемые в фоновом режиме на сервере с постоянным подключением к Интернет. После запуска бот сам заботится о том, чтобы соединиться с IRC сервером и зайти на нужный канал.



Боты, как правило, обучены реагировать на определенные слова, произносимые на канале. При входе на канал бот обычно выдает какую-то ознакомительную информацию о командах на канале. Надо сказать, что внешне хороший бот мало чем отличается от обычного оператора. И только с помощью команды /whois можно иногда разрешить свои сомнения. Неискушенный пользователь может принять бота за живого собеседника и попытается вступить с ним в беседу. Однако разговор явно не сложится. С другой стороны, хозяин бота обладает возможностью слать через него сообщения, создавая видимость того, что бот общается, как живой человек.

По сути, боты абсолютно не нужны, и очень многие серверы запрещают использование ботов. Первоначальным назначением ботов

было поддержание порядка на каналах. У каждого бота есть friendlist — список лиц, которых он наделяет полномочиями операторов при встрече на канале. Благодаря этим полномочиям пользователь способен "вершить судьбы" остальных людей, присутствующих на канале, используя особые команды. На канале перед ником оператора всегда стоит значок "@". Например, **@Sniff**. Оператор обладает абсолютной властью на своем канале, он решает, кто может зайти, кому следует покинуть канал, может запросто лишить посетителя права голоса. Наиболее распространенными действиями операторов являются выбор топика и устранение с канала "нежелательных элементов". На многих русскоязычных каналах боты также следят за тем, чтобы участники не матерились, как сапожники, и, увидев нецензурное слово, не раздумывая выкидывают провинившегося пользователя с канала. Оператору доступны следующие команды, кроме стандартных.

/TOPIC <#название канала>. Эта команда устанавливает тему текущего канала.

Пример: */topic #demo hello, testing*

На канале это выглядит так: ****Sniff has changed the topic on #demo to hello, testing.*

/KICK <nickname>. С помощью этой команды пользователь выкидывается с канала (впрочем, ему никто не мешает вернуться обратно). После ника, как правило, указывается причина, по которой пользователя удаляют. В скобках появляется имя оператора, удалившего пользователя.

Пример: */kick beavis go away, you're annoying me.*

На канале: **** beavis has been kicked off #demo by Sniff (go away, you're annoying me)*

/BAN <nickname> (или <host>) — более мощная "версия" команды kick. Запрещает пользователю появляться на канале. Как правило, используется в комбинации с командой kick (в mIRC'е даже есть специальная опция под названием kick, ban). "Бан" можно поставить на ник пользователя, и тогда он сможет вернуться на канал, всего лишь сменив свое имя; либо же на хост пользователся (хост — это не просто IP-адрес, но и нечто сродни идентификатору провайдера; например, **glasnet.ru**), и тогда поможет лишь смена провайдера. "Баны" бывают временными (на час, день и т.п.) и постоянными (бессрочными; в таком случае тебе придется связаться с оператором канала и убедить его убрать "бан").

Какие же бывают каналы?

В дополнение к операторским командам поведение пользователя на канале может ограничиваться "рамками" канала, т.е. зависеть от его статуса. Узнать о модификации канала можно с помощью команды /mode.

Например: */mode #demo*

**** Mode for channel #demo is "+tn"*

И вот какие разновидности каналов существуют:

Public — самый распространенный, общедоступный тип каналов. Допускаются все желающие, а сам канал виден в общем списке.

Private (p) or Secret (s) — эти каналы обеспечивают секретность и безопасность для находящихся на них пользователей. Ты не найдешь такие каналы с помощью команды /list. И даже если ты знаешь название канала, то все равно не сможешь узнать, кто на нем находится, с помощью команды /who, пока не присоединишься к каналу сам. Сделать канал секретным можно так:

/mode #demo +s

**** Mode change "+s" on channel #demo by Sniff.*

Чтобы сделать канал снова общедоступным:

/mode #demo -s

**** Mode change "-s" on channel #demo by Sniff.*

В остальных случаях изменение статуса канала происходит так же, изменяется лишь буква, означающая тип канала.

No external messages to the channel (n) — каналы, закрытые для личных сообщений от людей с других каналов. То есть ты не можешь применить команду /msg для какого-либо посетителя подобного канала.

Topic *moderated* **(t)** — каналы, на которых название топика могут менять только операторы.

Channel ops (o nickname) — каналы, на которых статус оператора может передаваться между пользователями. Каждый оператор может наделить своими полномочиями любого пользователя.

Пример: */mode #demo +o Sniff* или */mode #demo +ooo Sniff MaY Flamenco*

Moderated (m) — модерируемые каналы, общаться на которых могут только операторы или посетители, получившие право голоса (+v). Остальные же пользователи могут только читать сообщения, а при попытке написать что-то в канал, получают "cannot send to channel" . Модерируемые каналы используются чаще всего для ведения конференций или для особого контроля на каналах с большой посещаемостью

Invite Only (i) — каналы, на которые можно попасть, лишь заручившись приглашением оператора. Чтобы пригласить пользователя, нужно написать.

/invite Sniff #demo

Limited (l <количество пользователей>) — каналы, находиться на которых может лишь ограниченное количество пользователей.

Пример: */MODE #demo +l 20*

Keyword or Password Protected (k <пароль>) — каналы, зайти на которые можно, только зная пароль. То есть, чтобы присоединиться к каналу с паролем "twiggys", нужно написать следующее:

/JOIN #demo twiggys

Channel bans (b <nick!user@host>) — каналы, на которых на пользователя может быть наложен запрет (бан) на посещение данного канала. То есть после того, как тебя "вышибут", ты уже не сможешь присоединиться, пока полностью не сменишь свой ник и хост.

Примеры банов:

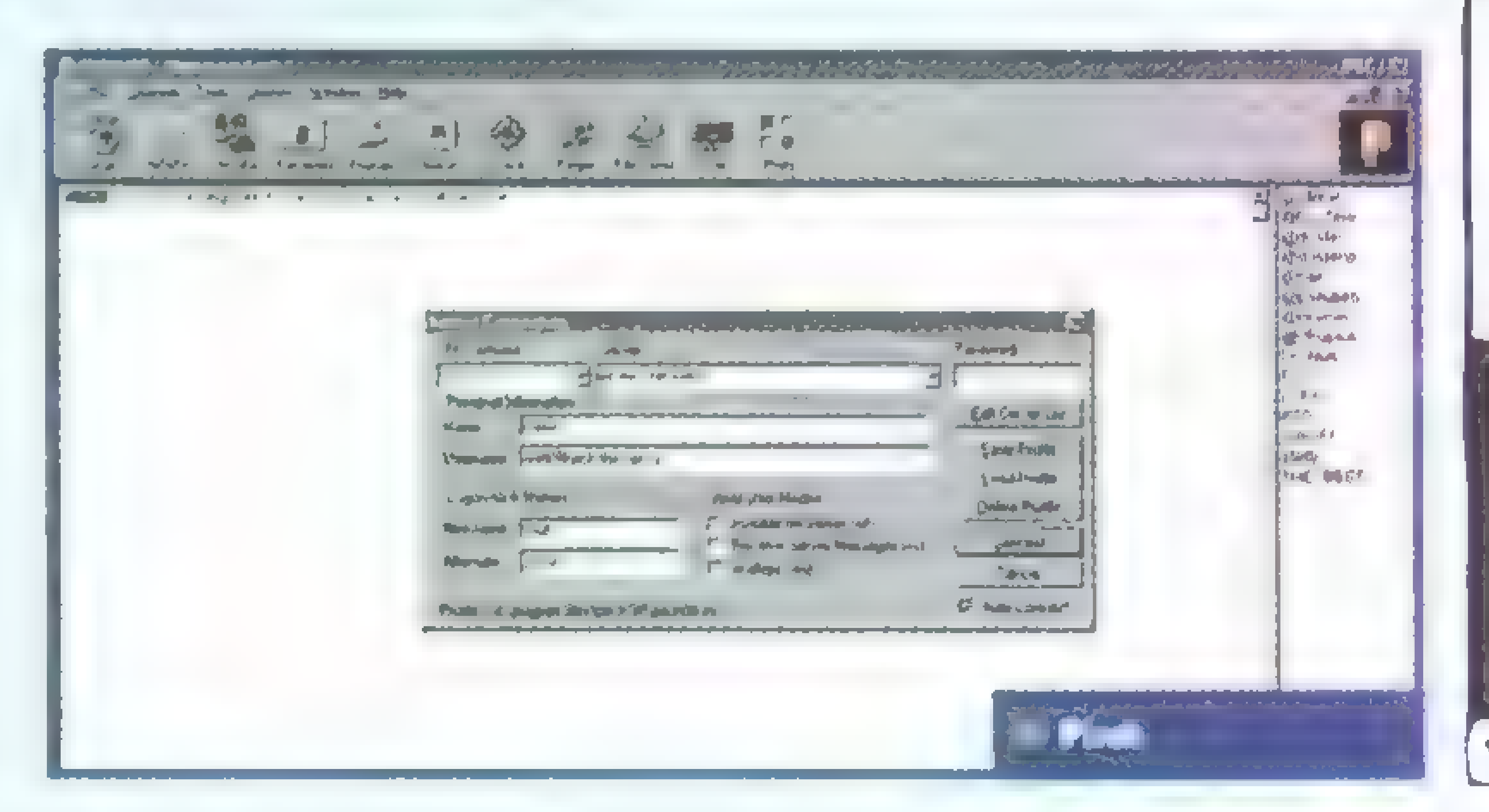
*/mode #demo +b *!*abcd@dialup*.provider.com* — бан на юзера, который способен изменить первую часть своего хоста (дозвонившись до провайдера снова, например).

*/mode #demo +b *!*@*.provider.com* — бан на любого юзера с хоста какого-либо провайдера.

Вот, пожалуй, и все виды существующих на IRC каналов.

Лаг, сплит и десинч

По мере увеличения пользовательских нагрузок на IRC все большую остроту в последнее время приобретает проблема качества связи между серверами. С каждым днем все актуальнее становятся такие понятия, как лаг, сплит и десинч.



Лаг (от англ. lag — отставание) — состояние, при котором связь между серверами почти прервана. Именно почти. Контрольный сигнал (ping) между серверами ходит в этом случае где-то до минуты. Естественно, разговор при таких условиях напоминает диалог глухих. Причем пользователь, решивший покинуть "тормозной" сервер, в течение некоторого времени может наблюдать свой фантом на прежнем канале. Все это время сервер будет пытаться "достучаться" до ушедшего юзера и лишь по истечении 15 минут отключит его; в этот момент умрет и фантом.

Сплит (от англ. split — расщепление) — состояние сильного лага. Группа серверов, не получившая пинга от другой группы, объявляет их несуществующими. Соответственно, все пользователи на противоположных серверах перестают слышать друг друга. К примеру, во время сплита существуют пользователи с одинаковыми никами, хотя в норме это невозможно. Когда же происходит воссоединение между серверами, пользователи с одинаковыми именами вылетают из IRC. Подобный феномен уже давно подмечен некоторыми "умниками", которые используют его для устранения своих недругов. Для этого на сервер, отсплитованный от какого-то другого, запускается клиент-камикадзе. При ближайшем воссоединении серверов "тезки" сталкиваются и гибнут.

Десинч (сокр. от англ. desynchronisation) — это совсем глючное состояние, объяснить которое на пальцах весьма сложно. Десинч — некоторая разновидность сплита, при котором не происходит потеря видимости между серверами. Пользователи на канале видят друг друга, но общаться не могут. На канале появляются странные сообщения вроде "Can't send to channel", а также заметно полное отсутствие реакции собеседников на реплики друг друга. При всем этом пинг может быть вполне нормальным, да и личные сообщения тоже ходят нормально.

Протокол DCC

Лучшим средством против всех видов рассинхронизации между серверами является протокол DCC, то есть Direct Client to Client. Пользователи при этом обмениваются приглашением к DCC-диалогу, а затем спокойно общаются, используя прямой поток информации. То есть собеседники общаются исключительно между собой, как будто находясь на отдельном скрытом и безопасном канале. Связь DCC является единственным видом абсолютно безопасного общения в IRC. Связь DCC сохраняется и в том случае, если оба пользователя отключились от сервера. Очень многие пользователи, относящиеся к IRC не как к тусовке, а как к возможности пообщаться с конкретными людьми, используют именно этот протокол.



Связь устанавливается при помощи команды **/DCC CHAT** <nickname>

Пример установки DCC-связи:

Ты пишешь: */DCC CHAT Sniff*

На экране у тебя: **** Sent DCC CHAT request to Sniff*

На экране у меня: **** DCC CHAT (chat) request received from <YourNick>*

Я, в свою очередь, пишу: */DCC CHAT <YourNick>*

И связь устанавливается: **** DCC CHAT connection with Sniff[hostname] established*

Далее, в клиентах вроде mIRC, появляется отдельное окно для DCC-чата. В любых других клиентах можно использовать команду /msg. Соответственно, чтобы завершить DCC-беседу, нужно либо просто закрыть окно, либо дать команду: **/DCC CLOSE CHAT** <nickname>.

Используя команды **/DCC SEND** <nickname> с указанием пути к файлу и **/DCC GET** <nickname>, можно соответственно отправлять и получать файлы по IRC. В mIRC подобные процессы пересылки файлов не требуют применения команд, а управляются прямо из окна DCC-чата.

Также протокол DCC позволяет создавать на IRC свои собственные файл-сервера. File-server есть не что иное, как обыкновенный скрипт, реагирующий на ввод определенных команд и выполняющий в ответ какие-либо действия. Скажем, отсылка или прием файла, выдача списков каталогов и т.п.

Хозяин файл-сервера включает такой скрипт, после чего на канале с промежутком в 5-10-15 минут (интервал можно настраивать) появляются определенные мессаги приветственного содержания, информирующие о содержании файл-сервера, его загруженности и о правилах доступа к нему. Например, *"*Sniff* у меня запущен музыкальный файл-сервер! 2 гигабайта свежей рок-музыки к вашим услугам! Загрузка: 8 пользователей из 10. Для доступа к серверу напишите на канале !rock-music"*. После этого любой посетитель канала может написать магическое слово *!rock-music* и в течение 10 секунд получит приглашение от Сниффа "початиться". Это будет выглядеть приблизительно так:

**** DCC CHAT connection with Sniff[hostname] established*

Hello! File-Server ver. 3.62. Total 2.2 Gigs online! Best rock music on IRC!

Commands: DIR, LIST, GET, SEND, CD.

Type HELP <command> to get additional help.

Затем, используя одну из вышеприведенных команд, пользователь может получить содержимое каталога (dir), перейти в другой каталог (cd), получить (get) или отправить (send) файл. Сервер сам позаботится о DCC-пересылке файла, а пользователю останется лишь нажать кнопочку accept.

Остается прояснить лишь два момента: а) 80% всех файл-серверов запущены на модемах 56K, что дает невысокую, прямо скажем, скорость передачи файлов; б) зато на IRC гораздо проще, чем где-либо еще (в "где-либо" входят поисковые системы, www-каталоги, ftp-порталы и пр.), найти любую необходимую тебе программу или песенку.

Да, естественно, все это распространяется абсолютно бесплатно.

* * *

Вот, наверное, и все, что можно уместить в небольшую статью об IRC. Разумеется, в Интернете имеется предостаточно сайтов, посвященных IRC в целом, сетям, серверам и каналам — в частности. Поэтому найти что-то, так или иначе касающееся IRC, не составляет большого труда. Но я надеюсь, что эта статья хоть как-то помогла тебе, читатель, разобраться в виртуальном мире IRC. ■

I. Полезные утилиты

PrEditor

www2.gol.com/users/jyoung/PrEditor/Download.html

Размер: 1.4Mb

PrEditor — это текстовый редактор для программистов с цветным синтаксисом, который можно использовать для большинства программных и скрипт-языков. Эта программа включает сконфигурированный синтаксис, работающий с цветами языков С++, Перл, Java, Basic, HTML, SQL и Паскаль. Утилита позволяет настраивать меню, клаву и панель с инструментами. Встроенная проектная поддержка помогает упорядочить файлы и помогает создать свой проект. Также PrEditor содержит в себе неплохой хелп по HTML.

My Comet Cursor

www.mycometcursor.com/install.html

Размер: 300Kb

My Comet Cursor позволяет изменять мышиный курсор на любое изображение. На данный момент утилита укомплектована несколькими красочными мультяшными курсорами, из которых ты можешь выбрать наиболее тебе понравившийся или же загрузить свой. Для этого в МСС есть специальная встроенная библиотека.

Platypus Animator

www.c-point.com/download/animpla.zip

Размер: 732Kb

Platypus Animator позволяет импортировать ряд изображений, сортировать их, добавлять звуки и создавать клипы в AVI. Поддерживает форматы BMP, GIF, DIB, RLE, TGA, TIF, PCX, и JPEG. Кроме этого можно импортировать рисунки из буфера обмена. Утилита позволяет настраивать количество кадров в секунду, управлять разрядностью цвета, сжатием и другими аспектами создания AVI-клипов.

Nap 'n Coffee

www.multimania.com/kinkodev

Размер: 30.4Kb

Надоело сидеть за компом? Nap 'n Coffee — это забавный способ оповестить всех о твоем временном отсутствии. Ты печатаешь какую-нибудь фразу, задаешь ей определенную скорость, и она пробегает по экрану в виде бегущей строки. То-то я и смотрю, что в редакции уже второй день никого нет, а на мониторах постоянно мельтешит одна и та же надпись: "Идет проверка почты. Отлучился на пару минут". Это ж сколько почты приходит?..

V — The File Viewer

www.fileviewer.com

Размер: 1.1Mb

V — это очень удобный распаковщик с поддержкой ZIP-файлов. V — неоценимая утилита для любого, кто проводит много времени, управляя каталогами и просматривая файлы. Для тех, кто предпочитает работать в DOS'е, V обеспечивает быстрый и удобный путь просмотра файлов — просто напечатай *V Filename*, и нужный файлик окажется прямо перед тобой. Нет никакой потребности переключаться в Explorer или возиться с диалоговым окном File Open.

Некоторые особенности: распаковщик файлов из ZIP архива, View/Print/Install ZIP файлов без их предварительного "вскрытия", обширный поиск файлов и GREP-функциональные возможности, с легкостью обрабатывает большие файлы — у V нет лимита в 2GB; удобный интерфейс, полностью основанный на "горячих клавишах" и правой кнопке мыши, часто используемые файлы и каталоги можно занести в букмарк для более простого поиска; поддерживает HEX и EBCDIC; файлы можно рассортировать в виде столбцов, которые в свою очередь можно скопировать в буфер обмена; утилита свободно копируется в системный трей и много, очень много всего прочего.

Photo Line

www.pl32.com

Размер: 2.8Mb



Photo Line — это графический редактор с некоторыми буквально выдающимися особенностями, способными удовлетворить даже профессионала. Этот редактор поддерживает plug-in-фильтры, анимацию, сканирование и много-много другого... Короче, все функции, о которых ты можешь знать. Однозначно MUST HAVE каждому, кто хоть раз в жизни брался за мышь с целью создания и редактирования изображений! Полностью функциональная time-trial версия проработает на твоем компьютере 30 дней.

System Safe

www.isoglobal.com

Размер: 2.0Mb

Защити свои системные файлы при помощи этой мощной программы. Она восстанавливает или заменяет поврежденные или потерянные файлы. FileScan может сканировать твою систему при каждом запуске и совершать, по необходимости, исправления в ней.

Smart Reversi 1.5

www.logixgames.com

Размер: 554.6Kb

Идея игры заключается в том, что ты должен занять как можно больше квадратов своими фишками. Добиться этого можно, передвигая свои фигурки таким образом, чтобы фишка противника оказалась зажатой между твоими. За счет этого фигурка оппонента перекрашивается в твой цвет. На самом деле очень хорошая "скороталовка времени". В ней много уровней и опций, что делает ее интересной и захватывающей.

ReMixer MP3 to WAV Converter

http://remixer.com

Размер: 1.0Mb

Утилита, которая конвертирует MP3-файлы в WAV. Она маленькая, быстрая и очень простая в использовании. Не такое уж частое сочетание, согласись! Никаких лишних звуков, предупреждений. Программка делает то, что она должна делать, создавая при этом минимум шума.

HearMe for ICQ

ftp://ftp.download.com/pub/win95/internet/HearMe_for_ICQ.exe

Размер: 80Kb

HearMe for ICQ позволит тебе и друзьям говорить (голосом) друг с другом прямо в Асе. Твоим товарищам вовсе не нужна такая же прога, чтобы присоединиться к беседе. Они просто кликают на иконку рядом с твоим именем для мгновенной голосовой или текстовой связи. HearMe for ICQ бесплатна, удобна, передает высококачественный звук и не имеет ограничений по времени использования. У тебя могут возникнуть проблемы при установке утилиты, поэтому я объясню, как она работает: установив Асю 99а или более свежую версию, твои друзья должны увидеть маленький желтый домик рядом с твоим именем в их кон-

такт-листе. Они должны будут нажать на этот самый домик и выбрать меню User's ICQ Homepage. Браузеры товарищей начнут загружать твою домашнюю страничку, потом пойдет загрузка элемента ActiveX. На это уйдет где-то секунд тридцать, не больше. В момент, когда все это происходит, ты услышишь "звонок в дверь" — значит, к тебе гости. Затем ты загружаешь свою ICQ Homepage и, один раз установив plug-in для браузера, сможешь приятно пообщаться с компанией друзей.

II. Игровые ссылки

www.ag.ru/cheats

Очередной (заметь, не новый) проект онлайн-журнала Absolute Games. Внутри — необходимое для взлома игр. Помимо банального (ежедневно обновляемого) листинга читов, трейнеров и тому подобных креков, на странице есть несколько других разделов: например, "Программы", где можно скачать всевозможные утилиты для собственноручного взлома игр, образовательный раздел "Как ломать игры", в котором тебя обучат непростому ремеслу взломщика, имеется в наличии FAQ. На сайте есть форма, заполнив которую, ты можешь отправить свой код. Но самое прикольное — это юморной (а значит, необычный для подобных страниц) раздел "Стилус! дня", в котором ежедневно выкладывается свеженький компьютерный перевод прохождения какой-нибудь игры.

http://luck.xelon.ru/index.html

Очень интересная страница появилась на просторах РУнета. Оно представляет собой онлайновый клон знаменитой телевизионной игры "О, счастливчик!". Создатели проекта не стали мудрить и назвали свое детище очень просто: "Ах, везунчик!". Любопытно то, что изначально игра была оффлайновой — небольшая программка на Visual Basic для Excel. Как ни странно, клон ничем не отличается от оригинала. Тот же отборочный тур, такая же система вопросов (даже все подсказки остались в силе). Вот только вместо пресловутого миллиона в случае выигрыша тебе дадут какую-нибудь энциклопедию, что, в принципе, тоже неплохо! Халява, сэр!



http://gamer.raduga.ru

Продолжая тему браузерных игр... На этот раз отечественный проект. А если отечественный — значит, качественный (а что? прикажете не быть патриотом?). И эта страничка служит тому верным подтверждением. На ней обитает большое количество java-игр, разбросанных по жанровым разделам. Всякие ходилки, бродилки, логические игры и множество других жанров. Регулярное пополнение списка игр, устраиваются конкурсы для посетителей сайта. Шик, блеск, красота! Что может быть лучше?



http://quake.mtv.ru

"Все об играх онлайн!" — таков рекламный слоган этого сайта. И слоган, должен сказать, не совсем точный. Правильно он будет звучать следующим образом: "Все об играх!". Объяснить это просто: на сайтах, посвященных онлайновым играм, в новостях обычно пишут сведения о новых патчах, серверах, турнирах; на 3D'шных же страницах пишут о релизах, о железе, обзорчики всякие. А данный сайт содержит в себе все выше перечисленное, поэтому говорить о нем в рамках только онлайновых игр — значит, занижать его очевидные достоинства.



www.happypuppy.com

Мощный забугорный ресурс. По сути — онлайновое игровое издание. Причем игры обозреваются как приставочные (Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast), так и PC'шные: новости, обзоры. Есть один очень милый раздел — Web Games, в котором наблюдается скопление shockwave-, java- и browser-игр. Причем их количество может заставить побледнеть даже бывалого читателя нашей рубрики "Геймнет".

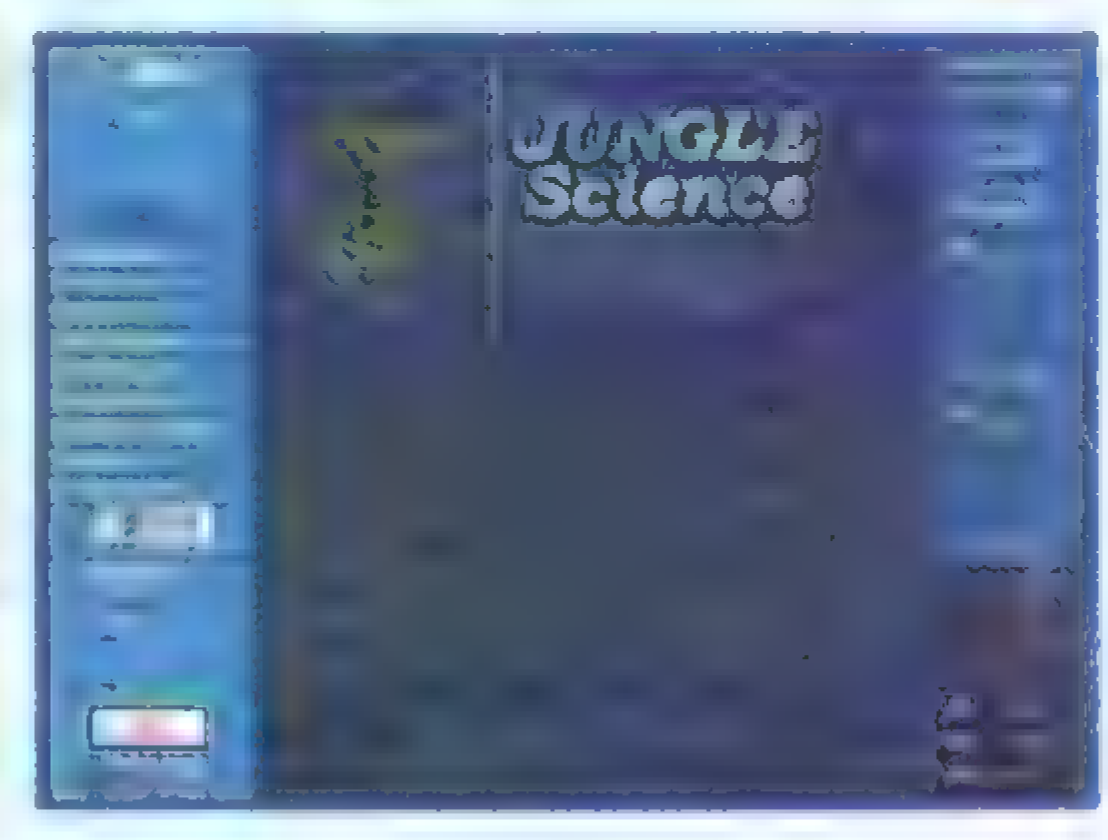
III. Интересное в Сети

www.freestyle.ru

Сайт, посвященный уличному экстриму и хип-хопу. Тебе это о чем-нибудь говорит? А такие слова, как би-боинг, граффити или еще похлеще: агрессив, скейтбординг, сноубординг, BMX. А ведь это, друг мой, основные составляющие стрит-экстрима, о которых ты можешь узнать очень многое, зайдя на российский сайт Freestyle. Под каждый уличный вид спорта здесь отведен специальный раздел, в коих инфы накопилось — выше крыши. Тут тебе и словари терминов, и фотки, и интервью, и коллекция mp3, и даже инструкции, по которым можно научиться вертеться на собственной голове! Если не боишься перелома шеи — милости прошу.

http://gnezdo.null.ru/index.shtml

Найти нужный mp3 трудно — с этой истиной часто сталкиваются начинающие охотники за mp3'шками. Конечно, если ты слушаешь какую-нибудь Бритни Спирс или, не дай Бог, еще нечто более ху... худшее, то проблемы поиска тебя могут и не коснуться. А что делать человеку, чьи жанровые пристрастия формулируются словами techstep, artcore, funk, jazzy jungle, oldschool? Теперь найти такие mp3 не составит труда, потому как недавно открылся сайт Jungle Science. Коллекция mp3 файлов, представленная на этой страничке, пока не



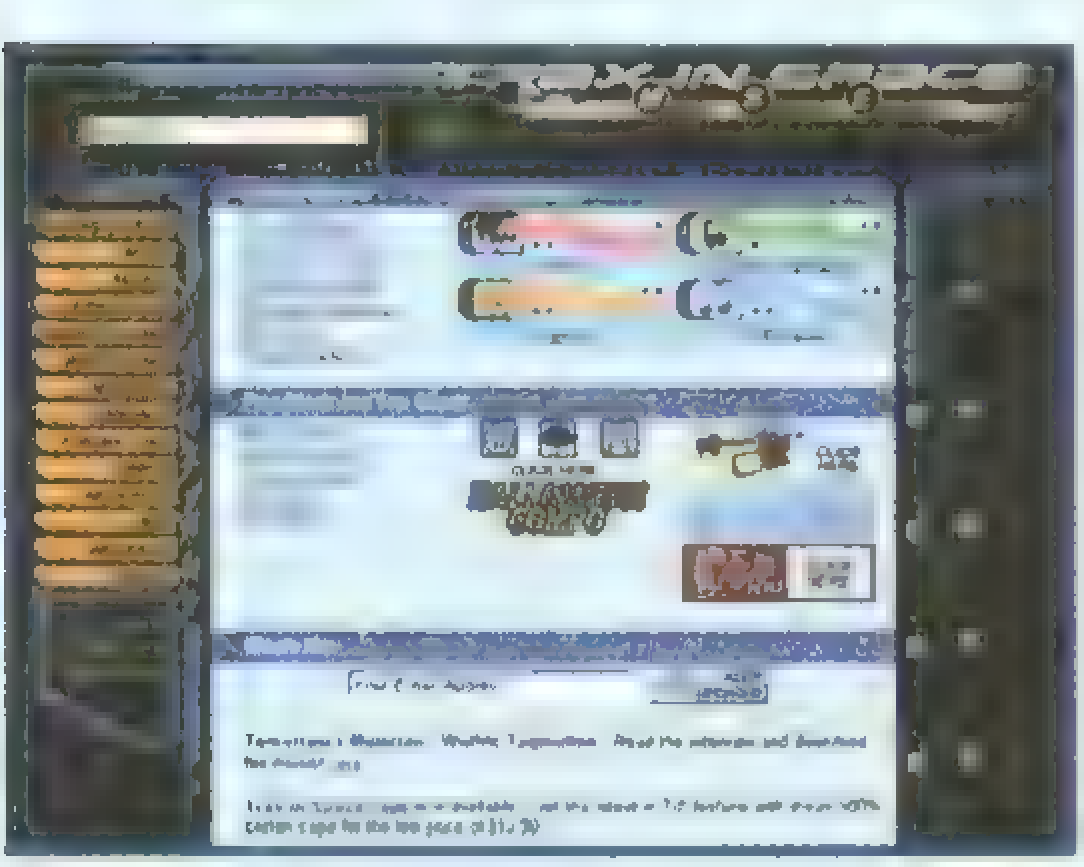




очень большая, но она постоянно пополняется новыми треками. Сайт выглядит сыроватым, но все же я рекомендую искушенным музыковедам посетить его.

www.traxinspace.com

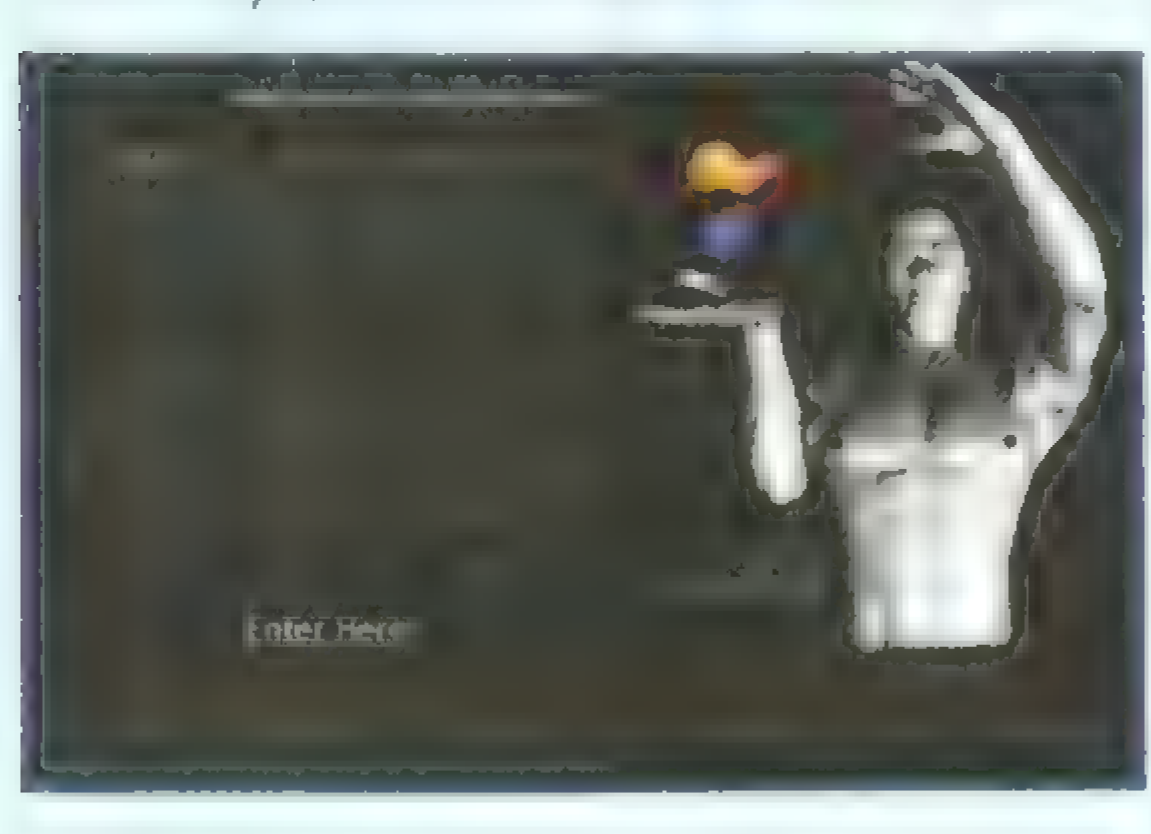
Есть на свете одна очень замечательная вещь, имя которой — "Демо-сцена". Ее корни уходят в далекое прошлое, во времена царствования самых первых персоналок, таких как Commodore 64, AMIGA, Spectrum... И до сих пор "Сцена" радует нас своими обалденными графическими демками с не менее обалденной музыкой. Если немного вдаться в подробности — музыку для демок пишут преимущественно в трекерах, а трекеры, на данный момент, являются самыми совершенным видом утилит для написания музыки на PC, неплохо заменяя синтезатор. Кроме того, стоит учесть, что трекер предоставляет полную свободу творчества...



Сайт Trax in Space акцентирует свое внимание именно на написании музыки посредством трекеров. Том тебе помогут с выбором лучшего трекера, предложат огромнейший архив самой разнообразной музыки, топ-чарты и много прочего... Если ты уже пишешь музыку, то можешь прислать на сайт свою композицию. И кто знает — может, ты попадешь в рубрику "Композитор месяца"? В общем, клаву тебе в руки! Дерзай.

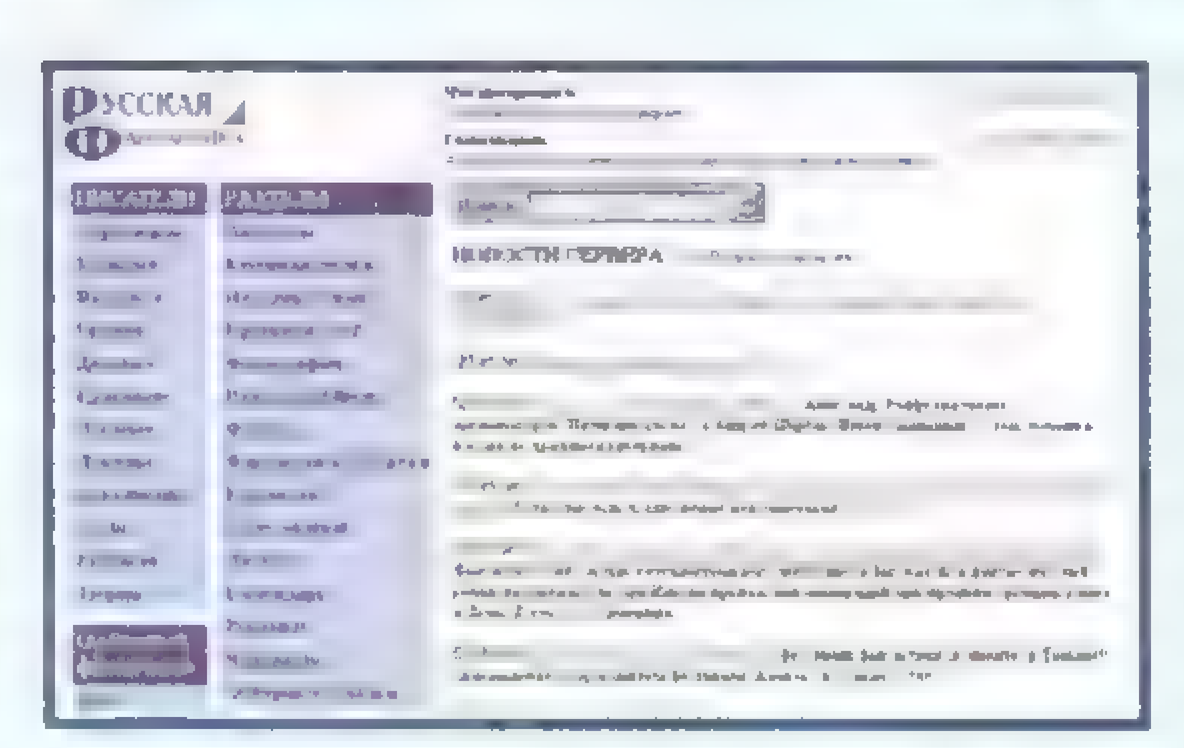
www.digitalblasphemy.com

Ну что, до сих пор не можешь налюбоваться своими обоями в "Виндоузе"? Какими-нибудь "заклепками" или "волнами"... А девственно-голубое небо со значком Windows'98 — предел твоих мечтаний?! Тогда сайт Digital Blasphemy тебе не поможет; зато для тех, кому при виде стандартного логотипа 98-х хочется кого-нибудь.. что-нибудь... короче, сделать так, чтобы логотип этот больше на глаза не попадался, на упомянутом сайте есть отличнейшая подборка изображений для обоев. Тут и фотографии, и просто трехмерные картинки... А для большего эффекта советую просканировать раздел "Лучшая десятка", где заседают десять самых рулезных работ. Тогда, глядишь, в тебе проснутся нежные чувства к "лучшей из ОС".



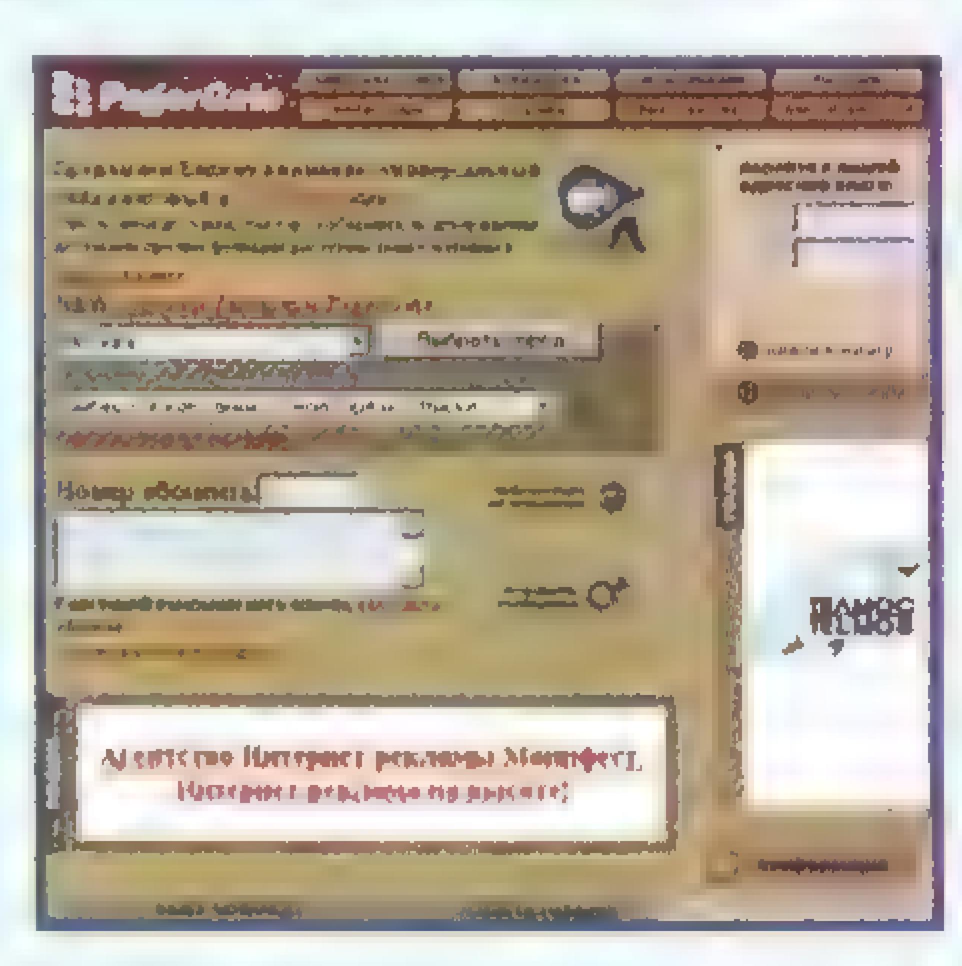
www.rusf.ru

Фантастика... Как много связано с этим словом. Иные реальности, полеты по выдуманным мирам... Эх, как я учитывался Стругацкими и Булычевым! Потому что они писали настоящую фантастику, не то, что пишут в нынешнее время. А помнишь три закона робототехники Азимова? Хотя постой, ведь речь идет о русской scince fiction! Предлагаю твоему вниманию исчерпывающий в своей масштабности ресурс РУнета, полностью посвященный отечественной фантастике. На этом сайте ты можешь узнать о творчестве выдающихся русских писателей-фантастов, почитать рассказы, критику, мнения, посмотреть фотографии и узнать о фантастических журналах. Конечно, это далеко не все разделы сайта; очень советую его посетить. В конце концов, пора тебе узнать, что Лукьяненко — это еще не вся русская фантастика!



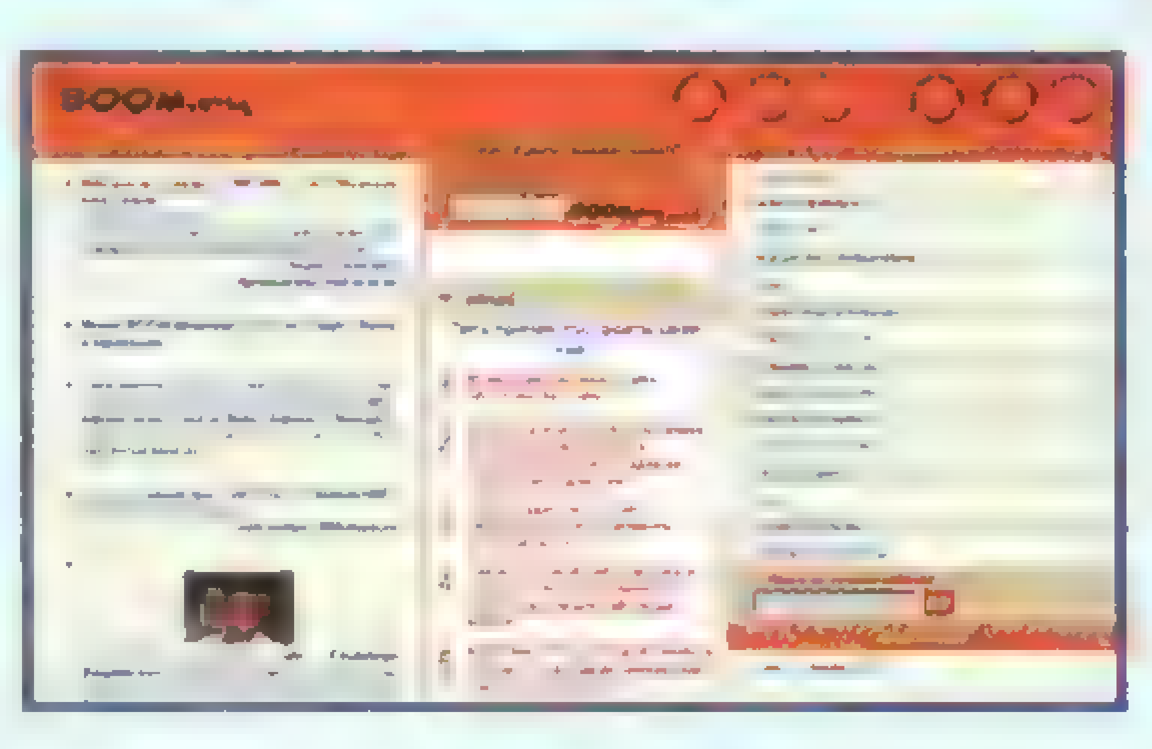
www.pagergate.ru

Не исключено, что у некоторых твоих знакомых есть пейджер — удобная штука, сейчас каждый второй ею обзаводится. А если есть пейджер, значит, тебе приходится периодически передавать через него друзьям сообщение, верно? И ты делаешь это по телефону, иногда вынуждая себя разрывать только что установившийся коннект — случается такое? А между тем, есть в Сети сайтик, который способен избавить тебя от необходимости пользоваться телефоном для передачи пейджерных сообщений. Сайт называется PagerGate; работает очень просто. Заходишь, выбираешь компанию-оператора (возможен поиск по телефону), набиваешь сообщение — и все. У абонента уже пищит пейджер.



www.boom.ru

Тому, о чем будет говориться чуть ниже, ты можешь не верить, несмотря на то, что это голые факты. Сайт BOOM.ru предлагает тебе: 1) абсолютно бесплатно 50Mb под собственную страницу; 2) адрес сайта вида **name.booom.ru**; 3) очень простой в обращении BOOM-редактор HTML; 4) 100$ + 100.000 показов баннеров за самый интересный сайт.



Вот это я называю настоящим BOOM'ом — как пыльным мешком по голове... Ты еще сидишь? Хм... а кто же тогда стремительно побежит регистрироваться? Быть может, Пушкин? ■

Антон Лымарев
aka Rosco McQueen
orandrew@cityline.ru

Алексей Леонов lcyd@mail.ru

Ограбление вора

Вступительное слово

Уважаемые господа присяжные заседатели, залежатели и завистотели. На ваш суд сегодня выносится дело о пропавших деньгах из замка Иф. Я, в качестве обвинителя, постараюсь вам доказать на фактах, что Looking Glass наворовала очень много хороших идей у своих же сотрудников и создала великолепную игру Thief 2. Конечно же, ответчик в лице Looking Glass делала это законным путем, но во время следствия всплыли очень интересные факты. Об этих фактах мы сегодня и поведаем достоприпочтенному суду присяжных

Предварительное слушанье

Игрушка действительно удачная. Разработчики наворовали различных технологий на славу, особенно мне понравилось разнообразие графических форматов, используемых в качестве ресурсов. Посмотрите сами: **gif**, **pcx**, **tga**, **flc**, **avi** и даже **psd**. Я не могу понять, зачем так много? Неужели нельзя было обойтись двумя, ну максимум тремя форматами? Это сколько же надо было наворовать, чтобы реализовать поддержку всех этих форматов?

Достоприпочтенный суд, наверное, уже осмотрел все директории, но не нашел ни одного файла с такими расширениями. Не торопитесь, все ресурсы собраны в директории **"Res"**. Самый основной формат в игре — **".crf"**, а это не что иное, как простой зипованный архив (в дальнейшем "лжеархив"). Не знаю, зачем это сделано, наверное, для защиты от начинающих воров. Но мы не такие уж профаны, мы и не на такие дела ходили. Видно, разработчики не учли наших следственных способностей. Вот в таких лжеархивах как раз и хранятся все графические, текстовые и звуковые (простые WAV) файлы.

Дело №1

Вступаем в металлический возраст

Для удачного вступления в игру нам понадобится файл **"User.cfg"**, он находится в основном каталоге игры (с архивами, о которых я говорил, мы разберемся позже). В начале файла описаны возможные решения проблем с несовместимостью видеокарты со вторым "Вором". Если у тебя есть проблемы, то возьми англо-русский словарь и переведи то, что здесь написано.

После этого идет интересная строка:

;cash_bonus 1000

Убери точку с запятой в начале строки. Если ты сделаешь это, то начнешь игру с некоторой суммой хохлобаксов в руках.

Немного дальше есть строки типа

;starting_mission 1



Единственная цифра здесь означает миссию, с которой нужно начинать игру. Как пишут в описаниях авторы, "первая миссия — тренировочная", а крестным отцом тренироваться незачем, поэтому убирай точку с запятой и меняй цифру на 2. Теперь ты начнешь с настоящего дела

Есть еще один способ: ты можешь добавить эти строки (без комментариев, конечно же) в файл **"dark.cfg"**. Эффект один и тот же.

Вот ты уже и произвел первое ограбление. Можно приступать к более сложным вещам.

Дело №2

Преступление и наказание

Теперь переходим непосредственно к ресурсам. Я думаю, что не надо долго объяснять, как получить к ним доступ. Как я уже сказал, это простые лжеархивы. Поэтому открывай их обычным Winzip или любой другой отмычкой, умеющей работать с .zip-файлами.

Для облегчения твоей работы я приведу некоторое описание лжеархивов.

Bitmap.crf — здесь собраны кое-какие картинки. Их не так уж и много, и ничего особенного я тут не нашел.

Books.crf — здесь собраны картинки и тексты различных свитков. Можешь полазить тут, особое внимание удели файлу **"Textfont.pcx"**. Этот файл есть во многих директориях лжеархива, в нем в графическом виде представлен шрифт, используемый для отображения текста. Я думаю, что ты и без меня сможешь тут разобраться. Файлы хранятся или в графическом формате, или это простой текст.

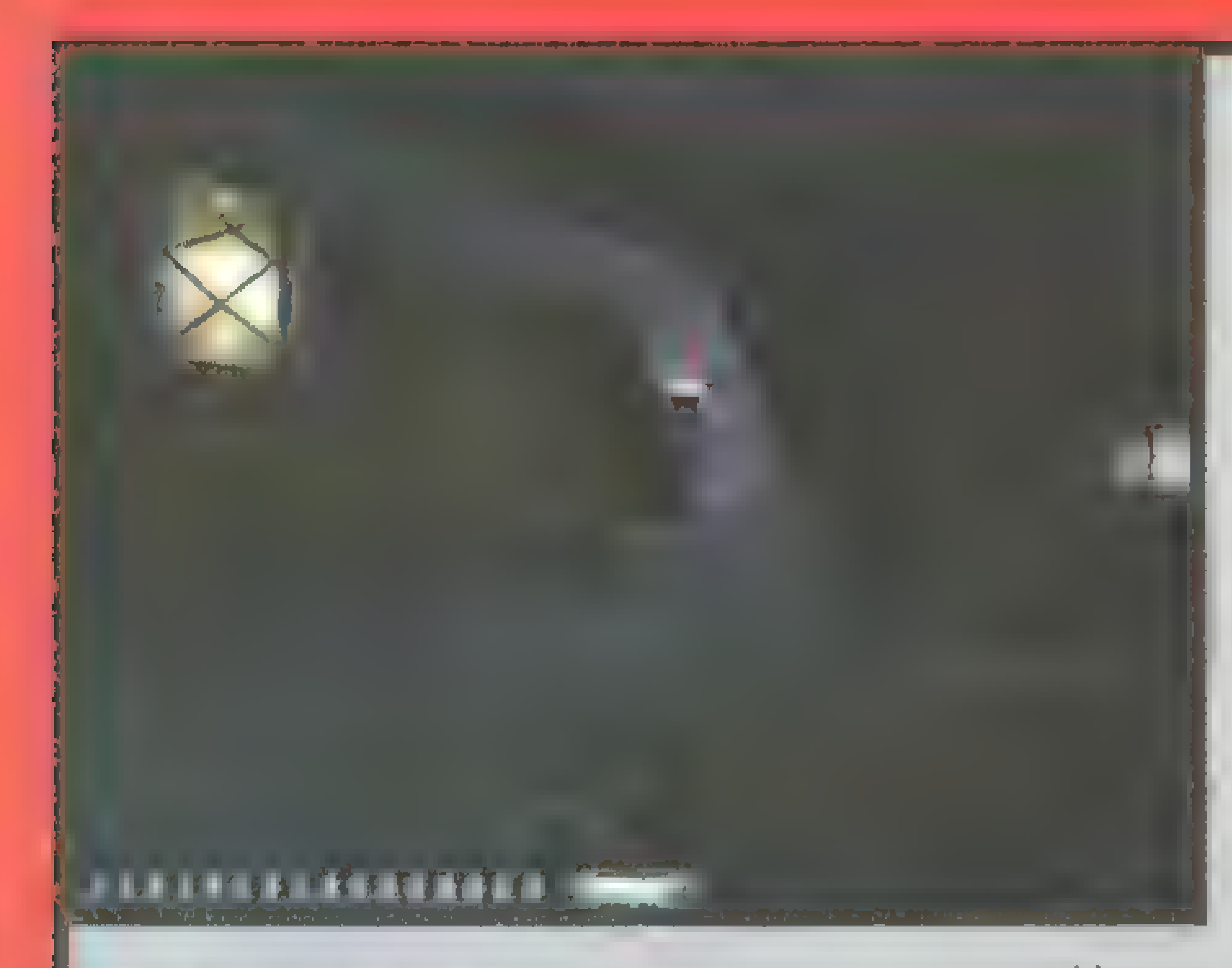
Camera.crf, **default.crf**, **editor.crf**, **motions.crf** — ничего интересного, можешь не тратить свое драгоценное время.

Fam.crf — вот тут советую разгуляться. Здесь ты найдешь много обоев для уровней. Ты и не представляешь, как может преобразиться игра после того, как в этом архиве побывают твои ручонки. Так и хочется играть и играть в эту игру.

Intrface.crf — здесь хранятся директории в виде **MissN**. **N** — это номер миссий. В этих директориях ты найдешь в **.pcx**-формате карты для всех уровней. В файлах **goals.str** находится текстовое описание задания для каждой миссии.

Snd.crf, song.crf — просто громадное количество звука.

Некоторые лжеархивы мы рассмотрим во время слушания следующих дел. А сейчас суд отправляется на перерыв.



После настроек миссий идут еще более глупые и более интересные настройки. Ты только посмотри на эту строку:

miss_7_next: "9"

Оно означает, что после 7-й миссии начнется 9-я. Если посмотреть на остальные строки, то ты увидишь такую последовательность:

7-9-8-10-11-14-15-12-13-16-конец.

Честно сказать, я не понял, зачем это надо; наверное, это не для моего среднесовкового ума. Неужели нельзя было просто упорядочить миссии? Отвечаю — НЕЛЬЗЯ. Так ведь удобно играть: прошел первую миссию, потом понапрягался над последней, а после этого расслабляешься на второй. Это не сарказм, это действительно гениальное решение. Так каждый раз игра может выглядеть по-новому.

Дело №3

Шаг влево, шаг вправо — расстрел

Встать, суд ползет. Мы продолжаем слушать дело о двух ворах. Сейчас мы рассмотрим последовательность воспроизведения миссий и их параметры.

Заглядываем в файл "missflag.str", который находиться в лжеархиве "strings.crf". Для его редактирования подойдет простой "блокнот". Тут есть несколько интересных вещей. Во-первых, это параметры типа

miss_1: "no_loadout"

Единственная циферка здесь означает номер миссии, в данном случае мы видим строку для первой миссии. После двоеточия (для тех, кто забыл, напоминаю, что это значок ":") должен быть пробел, после которого через запятую перечисляются параметры миссии. В параметрах миссии могут быть следующие значения:

Skip — эта миссия отсутствует, в этом случае ты просто перейдешь сразу на следующую;

no_loadout — есть ли возможность закупаться перед этой миссией. Если ты в установках уже выставил "начинать игру с деньгами", то убери этот параметр у первой миссии, а лучше — убери его у всех миссий;

no_briefing — пропустить заставку к миссии. Если ты уже проходил ее, то можешь выставить указанный параметр, чтобы глаза твои не видели этот чудо-кинематограф;

Cutscene — в этом я не совсем разобрался, но попробуй выставить — может, что и увидишь;

End — конец, он по жизни делу венец. Это последняя миссия.

Дело №4

Редактор уровней

Теперь я отправляю тебя к файлу Dromed.exe — это редактор уровней, который находится на первом диске в директории "Editor". Этот редактор позволяет изменить такие настройки, как количество денег, которые ты должен конфисковать на уровне, и многое другое. Все это делается с простейшим интерфейсом, но достаточным для полного изменения сюжета игры.

Небольшое предупреждение: для редактирования уровней тебе понадобится как минимум "типичная" установка. При минимальной не устанавливаются файлы ".mis", которые просто необходимы редактору. Точнее сказать, редактор не сможет сохранить миссии, потому что они останутся на компакте.



С работой редактора уровней ты разберешься и сам, я только покажу, где найти самое интересное.

Скопируй редактор в директорию Thief 2 и запусти Dromed.exe. Теперь загрузи интересующую тебя миссию. А самое интересное теперь находится в "Mission quest data" в меню "Editor". Если ты выберешь этот пункт меню, то перед тобой откроется окно с параметрами. Вот самые основные и самые интересные:

Goal_loot_n — общая сумма, которую ты должен набрать на этом уровне. Эта сумма включает в себя и золото, и ценные вещи;

Goal_gold_n — количество денег, которые ты должен украсть. Здесь идет учет только золота;

Goal_gems_n — то же самое, только для драгоценных камней;

Goal_goods_n — то же самое, только для товаров (светильники, рубильники и все такое).

Насколько я понял, "n" означает сложность игры. Я бы мог тебе рассказать, как править эти параметры вручную, но это достаточно сложно, поэтому воспользуйся имеющимся редактором.

Подобьем бабки

Я думаю, мы неплохо сегодня поработали. Теперь полный привет, то есть пока на 10 лет с конфискацией имущества. Не забывай заметать, замывать и пылесосить за собой следы, иначе будешь долго рассматривать свои мозги на стенах очередного уровня. Легавые не дремлют, они с закрытыми глазами вспоминают подробности места преступления. ■

Святослав Торик
torick@igromania.ru

...то-нибудь из нижеперечисленного...:

muchmoney — $130,000 на халяву.
allweapons — Все оружие.
helpme — Починиться.
agressor — Бесконечное оружие.
booster ...

... BACKSPACE ...

Iripoff blue — Максимальное здоровье.
Iripoff red — Бесконечное здоровье.
Iripoff white — Проиграть миссию.
Iplastic surgery — Allerod, или Все ...

... TAB после чего вводи коды...

ammo — Полный боезапас.
fullmap — Открыть карту.
kill — Убить всех монстров.
chojin — Режим Бога.
weapon — Все оружие.
armor — 200 единиц брони.
invisible — Невидимость.
next — Пропустить уровень.
keys — Получить все ключи

Codename: Eagle

... ALT+S, затем ...

codenamegod — режим Бога;
weaponmaster — все оружие;
armorgod — 200% брони;
itemgod — получить все вещи;
missionmaster — открыть все миссии.

... халявной игрой, открой ярлык к Катане на десктопе. Вписывай параметр +set console 1. Во время игры вызывай консоль и пиши cheats on. Вот теперь можно и коды вводить.

god — Режим Бога.
health # — Повысить здоровье на # (100+).
weapon_give_# — Дать оружие, соответствующее эпохе # (1-10).
massacre — Убить всех врагов на уровне.
notarget — Невидимость.
noclip — Прохождение сквозь стены.
cheats 0 — Отключить читы.
cam_toggle — Переключение видов камеры.
cam_nextmon — Переключить камеру на следующего врага.

MDK2

...ь неуязвимость, надо всего-навсего вызвать консоль тильдой и ввести: mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Легко, правда? Ко всему прочему, код надо вводить каждый раз, когда ты пересекаешь очередную часть уровня. Впрочем, обрадую: достаточно вновь вызвать тильду, после чего просто нажать клавишу Вверх и Enter.

... big heads ...

Все коды нужно вписывать не куда-нибудь, а вместо своего имени.

TOPDOWN — Вид будет как в GTA.
DOUBLE — Все дороги.
CARTASTIC — Все машины.
OUCH — Режим Битвы.
MOVIE — Тупые столкновения.
HIGHJUMP — Маленькая гравитация.
HANGOVER — Горизонт размыт.
SKINNY — Вид от колес
SKATES — Двойная скорость и тормоза
GIRDLE — Выделены графические элементы — дорога, текстуры.
ECKLOCK — Открыть дополнительный трек.
FASTBOY — Турбо включено.
MINICARS — Режим МикроМашинок.
TRIPPY — Режим Психоделики.

... Enter ...

kobayashimaru — Следующая миссия.
showmethemoney — Дает 2000 денег.
canofwhoopass — Компьютер эффективнее контролирует ваши корабли.
youstopmecold — Корабли строятся быстрее
avoidance — Персонал производится быстрее.

Сначала придется покопаться в директории с игрой и открыть в "Блокноте" файл RTS_CFG.h. Найди строку float EASY_DAMAGE = 0.5; и измени значения на 0.0;

То же самое сделай и с float HARD_DAMAGE = 2.0;

Теперь щиты кораблей будут непробиваемыми, за исключением случаев, когда они снимаются спецорудиями.

Найди строку TRANSPORTER_MAX = 5; и измени значение 5 на что-нибудь повыше. Чем выше цифра — тем больше людей можно будет перевозить.

Найди строки и поменяй значения:

int cfgMaxDilithium = максимально возможное количество Дилитиума;

int cfgMaxOfficers = максимально возможное количество офицеров;

int cfgMaxCrew = максимально возможное количество человек в команде;

int cfgStartingDilithium = количество Дилитиума в начале миссии (рекомендую 999999);

int cfgStartingCrew = количество команд ...

... R Testers ROCK. Прописные буквы учитываются. Далее выполни следующее: зажми R+U на одну секунду. Зажми N+O на секунду. Нажми T дважды. Зажми W+I на одну секунду. Зажми T+H на одну секунду. Зажми X+I на одну секунду. Зажми Z+O на одну секунду. Зажми R+S на одну секунду.

Shield: зажми C на пять секунд. Будет щит.

Fly Other Ships: зажми C на пять секунд, когда будете летать на Outrider во время Skyhook Battle — сможешь полетать на X-wing. Зажми C на пять секунд снова — полетите на TIE fighter. Зажми C на пять секунд еще разок — и вернешься к Outrider.

god — Режим Бога.
noclip — Режим прохождения сквозь стены.
weapons — Все оружие.
ammo — Полный боезапас.
removeai — Убирает врага.
easy — Легкий режим
normal — Нормальный режим.
hard — Сложный режим. ■


4
Территория разлома
Карты, кубик, два стола
Линия отрыва
Кланы и клубы
Хвой березовый



СТРАТЕГИИ в реальном времени

Malleus the Magician
biodivers@bcc.seu.ru

Приветствую вас, господа!

Наш с вами сегодняшний разговор пойдет о стратегиях в реальном времени. Только не забывайте, что это значительно более широкое понятие, нежели RTS. Стратегия в реальном времени — это, простите, что повторюсь, любая стратегия, протекающая в режиме реального времени.

Скажите пожалуйста, вам приходилось играть в Warcraft? Нет, что вы, ни в коей мере не желаю вас обидеть. Конечно же, вы играли, у меня даже и тени сомнения не пробегало. Хорошо, а в Majesty? Наверное, еще не все, но уже многие. Кто не успел — обязательно покупайте, это действительно Вещь с большой буквы, со снятием шляпы и элегантным поклоном. Собственно, именно появление Majesty подвигло старого Маллеуса на написание этой странной, как вы скоро сможете убедиться, статьи.



Warcraft 2. Патриарх. Живая классика. Наличествуют практически все элементы современных RTS.

У меня вопрос ко всем тем, кто уже посмотрел Majesty. Очень простой вопрос. Как полагаете, Warcraft и Majesty — это, в основе своей, различные игры или одинаковые? Говорите, ничего общего? Вы действительно так считаете? Если я скажу, что вы заблуждаетесь, вы мне поверите? Видимо, нет и ни за что. И назовете старым дураком. Что ж — ваше право.

А как ваше мнение, HomeWorld и Settlers — это тоже совсем разные игры? Command&Conquer и Dungeon Keeper? Age of Empires и Populous? Позволите попробовать убедить вас, что они суть одно и то же, причем отнюдь не по той причине, что протекают в реальном времени, как вы только что могли подумать...

Нахождение разницы

Предположим на секунду, что вы правы. Предположим, что существует глубочайшая разница между Warcraft и Majesty. Отлично. Знаете, в первом приближении она действительно существует. Теперь постарайтесь сформулировать, в чем она заключается. Только не надо говорить, что здесь орки, а там гоблины, что здесь священники, а там жрицы, что мечи они с разных концов держат и что здания по-разному строятся и выглядят. Это ведь все антураж, косметика и шелуха, это — частности. А частности нас с вами совсем даже не интересуют.

Итак, беру паузу. Подумайте как следует. Возможно, кто-то захочет даже выйти на балкон и подышать свежим воздухом, благо лето на дворе. И потом, если не затруднит, ответьте на вопрос: чем эти две игры отличаются *принципиально*?

...Ну как, удумали? Что ж, кто придумал и считает, что он стопроцентно прав, может пропустить следующий абзац, а с остальными мы сейчас попробуем разобраться вместе.

Важнейшее и, собственно говоря, единственное различие между этими двумя играми — механика управления войсковыми подразделениями (а также и вообще всем, что касается нашей армии). В Warcraft, как и в любой другой игре жанра RTS, мы *непосредственно управляем каждым движением каждого юнита* и каждую секунду полностью контролируем игровую ситуацию. Никакой орк, если мы играем за орков, без нашей команды ничего делать не станет. С другой стороны, в Majesty и подобных ей играх мы указываем *желательное* для себя развитие дел, а *юниты все делают сами*, причем так, как сами же считают нужным. Играющий отвечает за некие глобальные мероприятия и может частично вмешиваться в происходящее, но сами войска действуют практически без его участия

Два полюса единого целого

Итак, из только что сказанного выходит, что управление в реал-тайм стратегиях бывает двух типов

1. **Прямое управление** (DIRECT) — все, что происходит на игровом поле, делается по нашей воле и нашему распоряжению (за вычетом действий войск оппонента, конечно). Без нас трава не растет и рожь не колосится, танк не едет и здание не строится, крокодил не ловится и кокос не растет. Как следствие, большущее значение при этом приобретает умелость в обращении с мышкой: не успеешь куда надо щелкнуть — юниты под обстрел вражеских башен попадут, проморгаешь — враг уже твои постройки крушит. Мы — это прапорщик с полномочиями главнокомандующего, который сначала объявляет наступление, а потом, как укушенный, дерет глотку, ежесекундно отдавая приказания всякому и каждому

2. **Косвенное управление** (INDIRECT) — мы управляем происходящим на глобальном



Majesty: The Fantasy Kingdom Sim. Последний на данный момент представитель племени Indirect Control RTS. Внешне — чуть подштопанный Warcraft 2, даже тролли легко узнаваемы.



За то, что в Majesty у ВСЕХ есть свои мозги, приходится платить. Героиня самозабвенно "берсеркует" с тремя жуткими чудищами, забыв даже про целебные напитки. Судя по всему, когда компьютерный AI надо делить на полсотни юнитов, каждому выпадает совсем по чуть-чуть...

уровне, не вмешиваясь в конкретные перипетии. Мы укажем, где драть траву и сеять рожь, но займутся этим без нашего участия. Мы дадим команду о постройке танка — но потом экипаж свежепостроенного танка уже сам решит, чем заняться. Мы найдем речку с крокодилами и дадим команду "ловить!" — но далее нам останется лишь наблюдать, завалят наши подданные крокодилов или те сами наших подданных осколочными кокосами закидают. Мы — это король, главнокомандующий, бог. Где как. Мы определяем общее развитие, но реализация решений на местах уже происходит преимущественно без нашего участия.

И таким образом, уважаемые господа, мы с вами обрисовали базовую механику, на которой строятся все стратегии в реальном времени. Все? Что, вот прямо совсем-совсем все? Да, абсолютно все, без малейших исключений.

Следуя проведенному разграничению, к группе директовых стратегий относится жанр **RTS** в полном составе. Это Warcraft, Command&Conquer, HomeWorld и многие, многие другие. А ко второй группе — группе индиректовых стратегий в реальном времени — принадлежит совсем немного игр. Это Populous, Settlers, Dungeon Keeper, Majesty и еще несколько. Иногда индиректовые стратегии называют жанром **GodSim** — это выражение пошло от самого первого Populous и расшифровывается как "симулятор божественного правления". Подобное название спорно, но уместно. Все прочие названия, особенно придумываемые богатыми на фантазию разработчиками, можете считать неверными.

Разницы не существует

Друзья, на протяжении последних нескольких абзацев мы с вами как дважды два доказали, что RTS и GodSim — это две разные вещи и что роднят их два чисто формальных признака: реальное время и внешнее сходство. И если рассуждать по существу, то Warcraft намного ближе к HomeWorld, на которого внешне похож как свинья на коня, чем к Majesty, на которую похож как родной брат.

Но ведь в самом начале статьи старый Маллеус сделал наглое и претенциозное заявление, что на самом деле между этими играми разницы нет. Помните? Можете перечитать. Но тогда — как же меня понимать, в таком случае? Отвечаю ли я за свои слова?

Отвечаю. И сейчас объяснюсь. Но для начала предлагаю еще разок сходить покурить на балкон, покопаться в памяти и попытаться припомнить: *а нет ли в играх класса GodSim хоть каких-то механизмов прямого контроля?*

..Ага!!! Осознали?! В том-то все и дело! Везде — в любой, в самой что ни на есть "непрямой" стратегии у вас остается несколько возможностей лично вмешаться в события. В той же Majesty можно телепортировать воинов ко входу в гильдию, и вы сами применяете магию, влияние которой способно существенно изменить ход боя. В Dungeon Keeper можно за секунду собрать всех юнитов и скинуть их в нужную точку, можно ускорить их действия, дав шлепок, да и опять же — совершенно директивная по своей природе магия.



Да, действительно, внешне HomeWorld больше напоминает космический симулятор. Однако ресурсы собираем? Собираем! Базу развиваем? Развиваем! Юниты штампуем? Ага! Так что – еще один клон C&C? Ну... нет, конечно, хотя... скажем так: новое слово в дюнеподобных играх!

Хорошенько подумав, припомнив случаи из личного опыта, вы наверняка согласитесь со мной, что без возможности хоть как-то впрямую влиять на события играть станет, скорее всего, невозможно. Значит ли это, что реал-тайм стратегия "чисто" непрямого контроля невозможна в принципе? Или она возможна, но неиграбельна? Во всяком случае, по состоянию игровой индустрии на сегодняшний день мы с вами можем сделать совершенно судьбоносный вывод: ***в каждом GodSim присутствует элемент RTS!***

Теперь давайте еще раз напряжем память и зададимся вопросом: *а всегда ли я полностью контролирую ситуацию в RTS?* Не делают ли мои юниты кое-что самостоятельно, иногда даже помимо моей воли?.. Ха! Так ведь делают, заразы!.. Вспомните тот же хрестоматийный Warcraft — ведь лучники там начинали стрелять сами, едва завидев врага!



Command & Conquer: Tiberian Sun. Никакие сиквелы не отнимут у старого доброго C&C его аркадности, танкового раша и... сумасшедшей играбельности!

Конечно, не все так однозначно. Можно привести примеры, когда игрок имеет возможность очень жестко программировать действия своих войск. Например, в Dark Reign можно было приказать юниту по получении определенных повреждений выходить из боя и ехать ремонтироваться. В Tiberian Sun можно было приказать сидеть в засаде. Можно и еще примеры привести... Я принимаю все ваши возражения, но согласитесь, ведь каждую конкретную секунду каждый пехотинец сам выбирает себе траекторию движения (pathfinding). Да, теоретически можно указывать солдатам путь буквально по шагам. Но на практике-то что происходит? Ведь *невозможно* одновременно управлять в реальном времени даже десятком юнитов, когда каждую конкретную секунду каждый из них что-то делает самостоятельно.

Таким образом, мы с вами подходим к самому важному выводу. А именно в любой, ***в абсолютно любой стратегии реального времени есть элементы и прямого, и непрямого контроля***. Причем, если в игре преобладает прямой (direct) контроль, то народ ее называет RTS, а если непрямой (indirect) — то GodSim. Потому что народ любит во всем определенность и искренне тяготеет к штампам, а с другой стороны — не вводить же для каждой новой игры новый поджанр!

Так вот, учитывая, что в каждой конкретной вещи соотношение прямого и косвенного контроля различается, мы с вами имеем полное право заявить, что

не существует ни RTS как таковых, ни чистых GodSim — только их промежуточные варианты между директивным и индирективным контролем

Такие вот интересные делишки. Но тогда давайте зададимся следующим вопросом. Очень странным по природе своей вопросом. Почему игр жанра GodSim мало, а игр жанра RTS — много? Какого черта, собственно говоря (прошу прощения)?! Почему фраза "клон RTS" уже навязла на зубах и одним своим упоминанием вызывает раздражение, а фраза "клон GodSim" вообще никогда не звучала?!

Нет, я понимаю, повторить Populous пробовали. И Settlers имеет свой аналог в лице Knights&Merchants (в России получивший наименование "Война и мир"). Можно припомнить другие попытки проехаться на чужих идеях (хотя Knights&Merchants — несколько иной случай... но не важно). Но это — минимум. Совершеннейший минимум. Господа, почему на рынке нет пятнадцати клонов Dungeon Keeper? Только ли потому, что он менее популярен, чем Command&Conquer? Да, немного менее популярен, но это не причина. Есть и во сто крат менее популярные игры, которые тем не менее живут, здравствуют и периодически успешно клонируются. Да и, опять же, даже у извращенной RTS по имени Battle Zone появились клоны, хотя ее успех достоин сожаления — хвойно-березовые венки, похоронный марш.

Так почему?!

StarCraft. Кумир, шедевр, властитель душ. Игра, исполненная по всем канонам жанра, не содержащая технических и особых идейных прорывов к высотам, но совершенно потрясающая за счет великолепно просчитанного геймплея.



Dungeon Keeper 2, претендент на звание игры, в которой баланс прямого и косвенного контроля близок к равновесию. Один из важнейших механизмов вмешательства игрока — это возможность собрать юнитов в охапку и...

...скинуть в нужной точке. Очухавшись и увидев врага, они начнут рубиться, а кто струсит и убежит, того — опять за шкирку и в самое пекло!

Проклятые интеллектом

Господа, господа! А попытайтесь-ка прикинуть, какой искусственный интеллект должны прописать разработчики для каждого мелкого крестьянина или гоблина, который сам знает, когда ему идти жрать, когда — получать зарплату, когда — драться, а когда — бежать с поля боя и лечиться! Они же *сами* все решают, они все время *думают*! Так что, между прочим, постарайтесь впредь быть снисходительными, глядя на тупость героев из Majesty, которые самозабвенно рубятся на дальнем краю карты с каким-нибудь чудищем, имея 5 пунктов здоровья, вместо того, чтобы защищать родной город от троллей, лезущих из всех щелей как тараканы, или хотя бы подлечиться!

Чем больше индирективный элемент в стратегии, тем выше требования к искусственному интеллекту. Но причина столь скромного количество индиректовых стратегий не только в программировании AI. Дело еще в том, чтобы в *это* можно было играть! И желательно, чтобы это было интересно. Сделать играбельный GodSim — дело настолько муторное, сложное и ненадежное, что мало кто за него рискнет взяться. Плюс необходима оригинальная идея — вы наверняка обратили внимание, что, в отличие от RTS, все стратегии непрямого контроля абсолютно не похожи друг на друга. У каждой игры — своя концепция, своя механика, свои уникальные фишки.

Или, например, баланс боев и экономического развития. Я думаю, вы не станете спорить, что стратегии непрямого контроля, в отличие, опять же, от классических RTS, ориентированы в большей степени на мирное строительство, чем на сражения. Даже в равновесном Dungeon Keeper ще



Dark Reign 2. Многочисленным Uprising, BattleZone, Machines и т.п. так и не удалось принести массовую народную любовь поджанру Action-RTS. Может быть, трехмерному продолжению плоской, но все равно великой Dark Reign с ее возможностью настраивать уровень агрессивности юнитов и чуть ли не по шагам программировать их поведение на поле боя это удастся?

пью-то, по большому счету, является создание уютного подземелья, полного довольных жизнью монстров. Чего уж говорить про другие

Так как же все это сбалансировать, чтобы было и увлекательно, и не аркадно? Это безумно сложно. Поэтому очень мало подобных игр.

Вам жалко бедных разработчиков? Вы ощутили себя в их несчастной шкуре

А теперь давайте пожалеем самих себя — геймеров!



Первый побег побочной ветви реал-тайм стратегий — Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Налицо: трехмерный ландшафт, возможность вращать/приближать/удалять камеру, управление целыми подразделениями, наличие морали, реализм (если два отряда сцепились, вы не можете просто так вывести один из них из боя), почти полное отсутствие аркадности и необходимость ювелирно просчитывать тактические комбинации. К сожалению, КРАЙНЕ неудобный интерфейс, высокие по тем временам системные требования и ЧУДОВИЩНАЯ сложность так и не сделали его популярным в народе. На рисунках: отдельные отряды перед началом боя, а через минуту... смешались в кучу кони, люди!..

Панихида по будущему

Да, господа, можно заказывать панихиду и лить слезы. Это будет вполне оправданно. Можно было раньше, можно сейчас, можно и попозже. Ничего не изменится. Потому что чем объемистее директивный элемент в стратегиях, тем легче их делать. Чем его меньше, тем больше сложностей. Поэтому игры, подобные Majesty, появляются крайне редко. Это закономерно. И поэтому в будущем, увы, нас ждут только вариации на тему RTS. В них улучшатся AI и интерфейс, а в целом будет происходить бесконечное, чисто количественное совершенствование, иногда перебиваемое оригинальными вариациями той же темы. Примерами таких вариаций служат реалтаймовые варгеймы (Close Combat, Gettysburg!, Myth, а также содержащий в себе элемент варгейма Warhammer), смикшированные стратегии с экшеном (речь идет о полуиграбельных BattleZone и Uprising) и всякое такое же прочее. Знаете, играя в Myth, я постоянно ловил себя на мысли, что играю в Warcraft, из которого ровным хирургическим надрезом исключили ресурсную систему и экономический менеджмент. А на опустевшее место прикрепили дополнительные тактические элементы. И за счет этого, а также трехмерности ландшафта, возник вроде как бы даже оригинальный геймплей. Myth сложен для создания, но только из-за хитростей построения тактики. Глобальных сложностей в нем нет — это все тот же преобладающий директивный элемент, где выигрыш обеспечивается скоростью реакции игрока, который ответственен почти за каждое действие своих подопечных на игровом поле

Перед индиректовыми стратегиями расстилаются туман и белесая мгла без просветов. Появятся ли еще хитовые сериалы, или их по-прежнему можно будет пересчитать по пальцам одной руки? Да, наверное, появятся. Наверное, одной руки хватит

Сейчас, например, ожидается Black&White от создателя того самого первого Dungeon Keeper — Питера Мулинье. Это GodSim. Но только... помяните мое слово, не станет народ играть в этот шедевр. Готов побиться на бутылку лучшего коньяка из моих запасов, что игрушка окажется обласкана журналистами и отвергнута геймерами. Да и не шедевр это. B&W — чистой воды самовыражение пижонской и немного снобистской (хотя, безусловно, талантливой) команды разработчиков, это не игра для нормальных людей, это утонченный кайф для рафинированных эстетов. Хотя, я, конечно, могу и ошибиться, и в этой ситуации мне абсолютно не жалко коньяка



Myth: The Fallen Lords. Еще один представитель тактических варгеймов в реальном времени. Ландшафт трехмерен и серьезнейшим образом влияет на боевую обстановку, камера свободна (хотя и в ограниченных пределах). Игра всем понравилось, но оказалась настолько сложна, что до конца ее почти никто не прошел.

Расширение темы и завершение

И на этом, господа, позвольте закончить наше с вами сегодняшнее обсуждение. Можно было бы, конечно, еще поговорить о направлении экономического менеджмента, наиболее яркие представители которого (SimCity, Railroad Tycoon и т.д.) так же являются мутировавшими представителями GodSim, из которого исключен элемент тактики и оставлена лишь продвинувшаяся своим путем развития экономическая система. Расширяя тему, мы могли бы также пофилософствовать, что в любой игре присутствует некая доля директа и индиректа, независимо от жанра. Например, наш главред выдвинул идею, что в Heroes 3 существует только директ, а индирект сведен к нулю, после чего задумался, а можно ли создать индиректовую походовую стратегию. Он пришел к выводу, что можно, хотя это безумно сложно, а я считаю, что нельзя, так как такого быть не может, и пока что истина в нашем споре находится где-то совсем рядом, но вне пределов нашей досягаемости

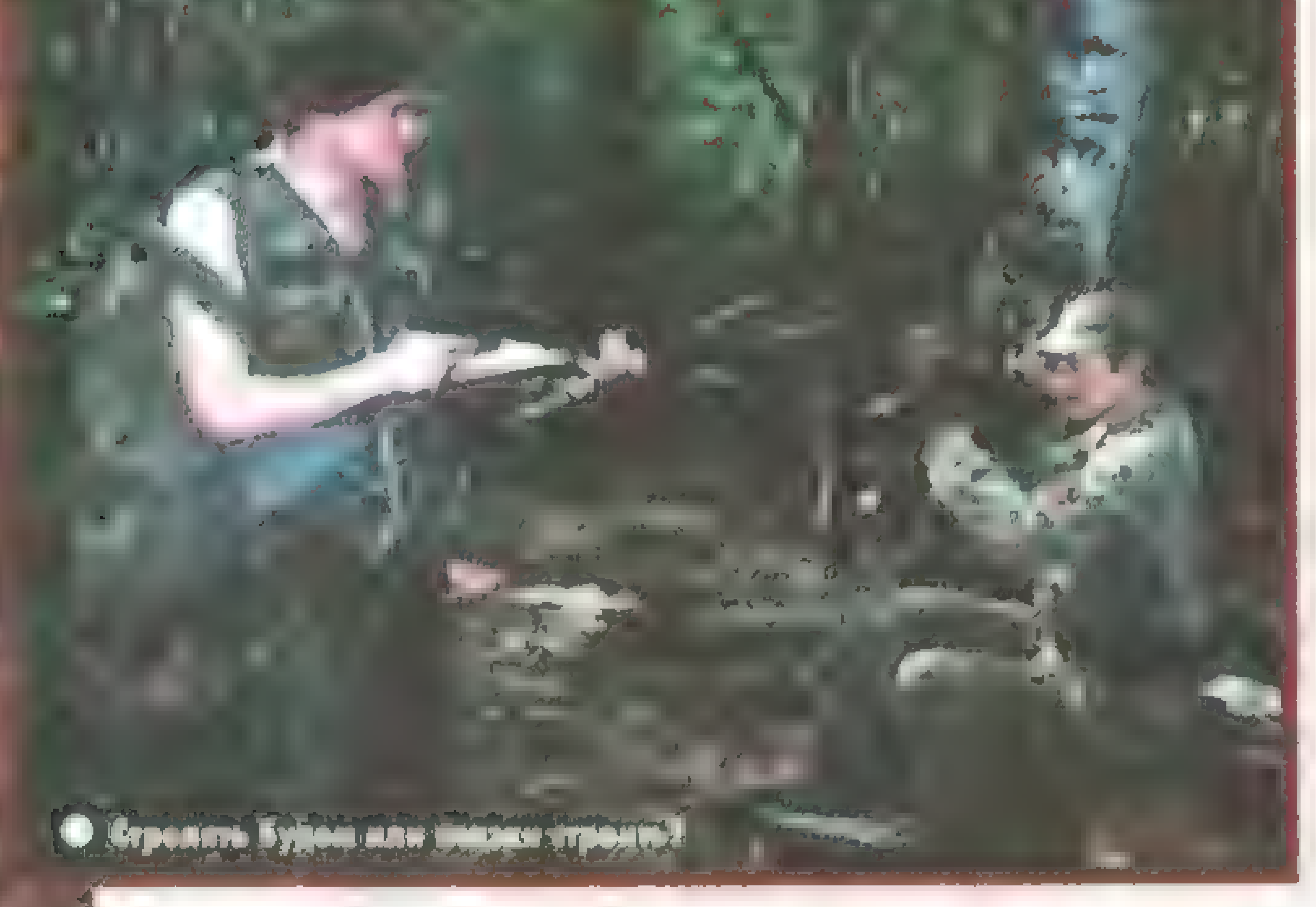
Однако — остановимся. Льщу себя надеждой, что статья получилась спорной и вызовет брожение умов и полемику в геймерской среде. До встречи в ближайших номерах "Игромании". ■

Страйкбол

C.S.M.
csm@igromania.ru

Здравствуй, уважаемый читатель! Скажи по секрету, ты когда-нибудь ловил себя на том, что стоишь перед зеркалом и вглядываешься в мутное отражение, пытаясь зафиксировать нечто неуловимое, проступающее изнутри? Да, я прекрасно знаю, о чем говорю. Внешне ты — обычный и законопослушный гражданин, но, согласись, где-то в глубине есть нечто первобытное. Звериное. Бессознательное. Оно дает тебе силы. Оно — это инстинкты, заложенные еще в перволюдей Матерью-Природой. Оно скребется внутри, гоня прочь из города, в лес. Зачем, спрашивается? А затем, что ему, как и любому дикому зверю, тяжело существовать в бетонной тюрьме, в невидимой клетке окружающего комфорта. Телевизоры, автомобили, мягкий диван и пакетик попкорна - это не для тебя. Это удел слабых, довольных жизнью в теплой и сытой конуре. Так и хочется спустить зверя с поводка. Но — нельзя Мягкотелые не поймут. Воспротивятся. Вызовут живодеров... Так где же выход? Как выплеснуть внутреннюю энергию, получить удовольствие и разрядиться самому, не выбиваясь при этом из привычного окружения? Есть несколько путей. Самый простой из них — снова сесть в эргономичное компьютерное кресло и нажать кнопку. В сотый раз зарядить набивший оскомину 3D шутер. Получать мнимое удовольствие, доводя полигональных противников до состояния пикселизации с помощью плохо нарисованного шотгана. Да, ты снова наберешь сотню фрагов, откроешь все секреты и вообще тебе не будет равных. Вот только... Настроение ты себе, возможно, и подымешь Но вспомни, как после десятичасового сеанса ноют суставы. Болят мышцы и связки. Белки глаз исполосованы кровавыми прожилками. Позвоночник искривлен — даже пресловутое кресло не помогло. И внутри все так же свербит: "Нет, это — совсем не то, что мне нужно". Сомневаешься? Прислушайся Это — твой зверь. Он — создание дикое, и техника чужда ему. А бегающие на экране фигурки вызывают лишь пренебрежительный оскал. Его снова обманывают. Все снова ненастоящее. Все понарошку. А ему хочется другого, большего

Открою тебе небольшую тайну. Зверь, что внутри, несмотря на устрашающий внешний вид, суть существо мягкое и пушистое. И без должного обращения способен либо умереть, либо взбеситься. И то, и другое чревато как для тебя, так и для окружающих. Так что хоть иногда, изредка, стоит спускать его с цепи и разрешать вволю порезвиться. Нет, не обязательно каждую ночь выходить на балкон и выть на луну — не стоит причинять соседям лишних неприятностей Все гораздо проще. Позвони друзьям, столкнувшимся с аналогичной проблемой. И предложи им выплеснуть накопившее раздражение на окружающий мир с помощью такого безобидного и общеукрепляющего развлечения, как, к примеру, пейнтбол. Или страйкбол. Или... нет, стоп. О страйкболе мы сейчас и поговорим.


Стрелять будем или сразу сдадимся?

Страйкбол как он есть

Если о пейнтболе ты слышал, то термин "страйкбол" тебе, очевидно, ничего не скажет. Давай расшифровывать вместе. Термин сей пришел из английского, точнее — из американского языка и обозначает игру на местности, основным атрибутом которой служит пневматическое оружие. В то время как в пейнтболе в ходу пистолеты-маркеры, использующие в качестве зарядов пластиковые шарики с краской. У пейнтбола есть несколько минусов, и самый главный — затраты, измеряющиеся не одним десятком зеленых бумажек с портретом бородатого дядьки. Сеанс (в среднем) обойдется в 30 долларов. Само оборудование также недешево — если ты продашь свой компьютер, то даже сможешь купить плохонький пистолет. Тебе это надо? Думаю, нет. Далее: если ты все-таки приобретешь маркер и пойдешь в парк, то первый же наряд милиции либо экологическая инспекция тебя остановит. И будет иметь полное право оштрафовать. Ведь краска в шариках такая, что даже наждачной бумагой не отчистишь. А заверения, что, мол, ты — художник-абстракционист и занимаешься свободным творчеством, перекрашивая листву в желтый и синий цвета, не пройдут

Страйкбол демократичен. Форма одежды — любая. Место и время — по желанию И, как показывает практика, десяти заплесневевших клинтонов тебе хватит на все лето

Существует несколько разновидностей страйкбола, и о каждой из них следует упомянуть, дабы ты выбрал наиболее подходящую и интересную

Жесткий страйкбол. Понятие сугубо элитарное, вряд ли способное заинтересовать рядового человека. Основное отличие: в качестве зарядов используются стальные шарики и свинцовые пульки. Для выстрела таким "подарком" требуется очень мощное оружие, способное в неумелых руках серьезно ранить. Соответственно, бронежилеты и шлемы требуются в обязательном порядке Игры проходят на специально оборудованных площадках, и контингент играющих ограничен

Обычный страйкбол. Опять-таки серьезное оружие, но шарики уже пластиковые Наиболее распространенный во всем мире вариант.

Наконец, **мягкий страйкбол.** Термин условный. Обозначает игру, в которой используется простейшее пневматическое оружие. Ты его наверняка видел — с таким обычно дети по двору бегают. В таком оружии не используются баллоны со сжатым воздухом и аккумуляторные приводы для автоматического заряжения. Убойная сила гораздо меньше, с жестким страйкболом вообще не сравнима. Но, поверь, даже такое


Армейский ботинок – страшное оружие.

оружие в руках хорошего игрока способно творить чудеса. Главный плюс — полное отсутствие травматизма при соблюдении минимальной техники безопасности. Большинство сильных игроков открыло для себя мир страйкбола, играя именно в эту его разновидность. Рекомендую и тебе пойти по их стопам. Так что далее речь пойдет именно о мягком страйкболе

Необходимая экипировка

Думаешь, самое главное в страйкболе — пневматическая винтовка или пистолет? Ответ неверный. Хочется тебе или нет, но игра, как и театр, начинается с вешалки. Точнее, с того, что на этой вешалке размещено. Камуфляж? Пойдет. Только учти: на дворе — лето, и зимний камуфляж будет смотреться странно. Не перепутай. Спортивный костюм? Тоже неплохо. Обувь — по погоде, армейские ботинки или кроссовки

Главный элемент экипировки — маска, защищающая глаза. Пистолет вроде бы детский, шарики пластиковые, но в глаз попадет — мало не покажется. Намекну: из такого вроде бы детского пистолета реально с пяти-десяти метров вдребезги разбить стеклянную банку. Так что чем маска крепче, тем ты сам целее будешь. Сами очки желательны из толстого пластика, склонного гнуться, но не трескаться. На первое время сможешь воспользоваться пустой бутылкой из-под колы. Вырежи очки, укрепи резинку — и маска готова. И никаких "но"! Я тебя предупредил!

Оружие: на чем остановиться?

Представь, что ты попал в оружейный магазин. Под стеклом витрины разложены "Кольты", "Беретты" и "Макаровы", на стенах — охотничьи карабины, "Узи", М-16. В углу — пулемет "Печенег", ротный вариант И еще много разных вкусностей: дымовые и световые шашки, сигнальные патроны, петарды. Глаза разбегаются! Но не спеши покупать все подряд. Выбери что-то одно, к чему легко достать запасные детали. Пластиковая пневматика ломается часто, основное (и единственное) ее уязвимое место — взводно-спусковой механизм

Пистолеты: наиболее часто встречаются "Омега", "Кольт", "Смит-Вессон" и, как ни странно, "Макаров". Все пистолеты — китайского производства, и качество у них соответствующее. Отличаются только внешним видом. Вряд ли такой пистолет протянет дольше года. Но цена у него смешная — 25 рублей, отдельная обойма стоит 1 "деревянный". Одна обойма рассчитана на 13 шариков, которые в горячке боя расходуются с первой космической скоростью. Имеет смысл купить не один, а сразу два пистолета, и по две-три запасные обоймы, и полностью зарядить перед игрой

Автоматы: М-16, МР-5, "Калашников" (куда же без него!). Выглядят красиво, но не слишком эффективны из-за неудобного механизма заряжания. М-16 — наиболее оптимальный вариант, если хочется покрасоваться. В обойме — от 30 до 60 шариков. Стоимость — до 150 рублей за "ствол"

Помповые ружья: отличаются огромным магазином (от 100 шариков и выше) и невероятно просты в обращении. 80 рублей — и эта игрушка твоя!

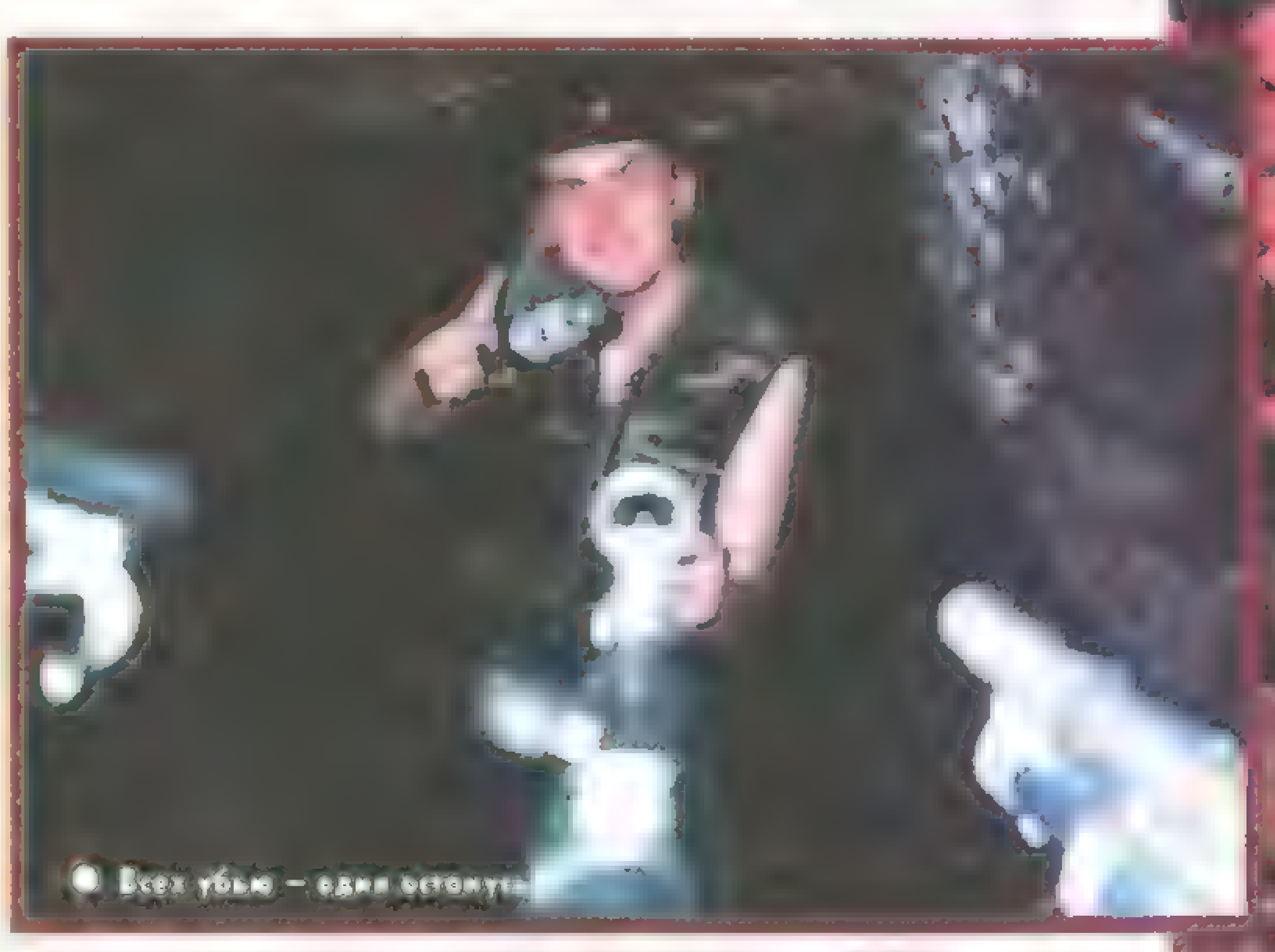
Снайперские винтовки: на рынке найти можно, но сложно. Единственный попавший мне в руки экземпляр напоминал до боли знакомую "рельсу". Стоил 120 рублей. Одно странно — оптического прицела не было. Но китайцы — народ зоркий, зачем им оптика?

Пулеметы: больше всего я удивился, найдя и опробовав китайскую пародию на уже упомянутый пулемет "Печенег". Надпись "Made in China" говорила сама за себя — это чудо техники требовалось перезаряжать после каждого (!!!) выстрела. Но перезаряжался удобно, да и емкость магазина (1000 шариков) впечатлила. Цена — 200 рублей. Впрочем, лучше купить две "Омеги" и помповое ружье. Для новичка — самый оптимальный вариант, позволяющий проявлять определенную тактическую гибкость. Помповое ружье применяется на средних дистанциях и для подавления противника, а пара пистолетов (научись стрелять с двух рук одновременно) — в ближнем бою.

И самое главное — где купить? Это же элементарно! На любом оптовом рынке или в магазине игрушек. На оптовом рынке и дешевле, и качественнее. Если станешь постоянным клиентом, будут продавать со скидкой. А постоянным клиентом ты станешь обязательно, уверен

Шарики как средство самовыражения

Итак, оружие у тебя имеется. Теперь пришла пора озаботиться жизненно важным его компонентом, без которого ты ни единого выстрела не произведешь. Именно — шарики. Спросишь, что в выборе шариков сложного? Отвечу: все! Шарики разноцветные, и каждый цвет подходит под определенные погодные условия и времена года. Основной критерий выбора — забудь о шариках темных цветов. Твой глаз не сможет зафиксировать полет такого шарика в воздухе. Соответственно, не сможешь с уверенностью сказать, поразил ты цель или нет. Да и игроки попадаются разные — некоторые даже после тысячного попадания будут цепляться за свою никчемную жизнь и уверять, что живее всех живых. Таким образом, остановись на четырех цветах: оранжевый, ярко-красный, ярко-зеленый и белый. Оранжевый и красный шарики — всепогодные. Белый идеален в пасмурную погоду. Зеленый — зимой. Купи по десять-двадцать пакетиков каждого цвета. Пакет обойдется в 1 рубль, в пакете — 100 шариков. Теоретически. Практически — от 90 до 120. Видимо, в Китае так и не научились считать.


Всех убью – один останусь


Привал. Перекур

Что дальше?

Вроде бы все присутствует. Полевая форма одежды напоминает мешок — но ничего, после пары часов беготни по кустам и оврагам пропитается потом и пылью и будет сидеть как влитая. Ты обвешен десятком "стволов". Зачем тебе столько? На запчасти? Так я и поверил! Карманы шариками набиты. Уже лучше. Только вот пакетики зря раскрыл. В пакетиках, знаешь ли, переносить удобнее. Просыплешь еще ненароком! Одно хорошо — маску надел. Вечно с вами, новобранцами зелеными, такие мучения. А теперь — марш в лес, и чтобы все цели поразил! Как, ты еще здесь? Понимаю. Одному в лесу делать нечего, разве что по белкам стрелять. Так что надо бы собственную команду собрать. Из единомышленников. И серьезными играми заняться. Страйкбол, знаешь ли, это не только стрельба по всему живому и неживому. На его основе можно ту же ролевую игру на местности сделать. Было бы, как говорится, желание.

"Братство стали"

Заявлю сразу: изначально я отнесся к страйкболу с некоторым подозрением. Считал чем-то не слишком серьезным. Боялся, что страйкбольщики окажутся еще одной тусовкой "не от мира сего". К счастью, этого не произошло. Я убедился, что страйкбол — интересный и полезный в плане физического развития досуг. И поблагодарить за это следует московскую команду **"Братство Стали"**, проводящую еженедельные тренировки в парке имени Лосиного Острова.

Ребята заинтересовались страйкболом более двух лет назад. Причины возникшего интереса неизвестны, утерялись, так сказать, под пылью времен. Возможно, это был сюжет, показанный по телевидению, или опубликованная статья. Либо в головах родоначальников команды выкристаллизовалась идея устроить нечто по мотивам пейнтбола. Неизвестно. Глава команды **Алексей (Алекс) Галяткин** сам не может припомнить. Но факт налицо. За два года "Братство Стали" разрослось до вполне жизнеспособного клана. В его рядах более тридцати членов, каждый из которых относится к увлечению страйкболом весьма серьезно.

Каждую неделю, по субботам, клан проводит мини-игры. Члены клана делятся на несколько команд, определяются тактические и стратегические задачи. Такие мини-игры подразумевают овладение и шлифование навыков стрельбы из страйкбольного оружия, ролевые элементы и общефизическую подготовку. Тридцать километров по лесу бегом, по весенней слякоти, по колено в снегу или под ледяным осенним дождем — не проблема. Пробежать в полной выкладке стометровку за пять секунд — элементарно. Вырыть окоп, построить огневую точку или замаскироваться так, что пройдешь в метре и не заметишь — легко. И, что самое приятное, существует четкая дифференциация: тренировка есть тренировка. На ней ты совершенствуешься, и не только физически. Как следствие — ни капли спиртного. После, сидя у костра и обмениваясь боевыми впечатлениями, можно позволить себе бутылку пива. Не более того.

Кроме тренировок, раз в полтора-два месяца организуются серьезные многодневные игры. Тематика очевидна и общеизвестна. В конце концов, ты не забыл, из какой компьютерной игры было взято название клана? Правильно — Fallout. Известные российские писатели-фантасты также не были обойдены вниманием. Наибольшей популярностью пользуется Василий Головачев. И, что меня поразило в этих играх больше всего, это аналогичная дифференциация. С самого начала заявляется и строго выдерживается тематика и стиль игры. Как сказал Константин, чей ник — Снайпер (говорит сам за себя), не пожелавший раскрыть своей фамилии: *"Если хочется организовать что-то наподобие "Зарницы" — мы можем произвести деление на команды и устроить бесцельное перестреливание друг друга. Или, с другой стороны, можем прописать роли, ввести киборгов и артефакты. Сделать так, чтобы сам игрок не знал, все ли члены его команды преследуют ту же цель, что и он сам. Создать полноценную ролевую атмосферу"*.

"Братство Стали" никогда не было и не собирается становиться замкнутой структурой, отгороженной от всего мира. Клан открыт для сотрудничества и планирует выходить на глобальный игровой уровень. В июле текущего года будет проведена серьезная техногенная ролевая игра по мотивам "Бича Времен" В. Головачева (в ней примет участие и твой покорный слуга), на следующий сезон планируется сразу несколько игр, как минимум одна из которых будет заявлена на фестивале МосКон.

Итак, как же организовать собственную команду? Главное — не бояться. Не стыдиться того, что поначалу после пяти минут бега ноги, привычные к домашним тапочкам, перестают слушаться. Что из рук, ничего тяжелее "мышки" не державших, выпадает пистолет. И что грудная клетка, работающая исключительно на никотине, готова разорваться от переизбытка свежего воздуха. Просто собери своих друзей и попробуй. Уверен, после первой же тренировки ты получишь массу прекрасных ощущений. И зверю твоему свободу дашь. Хоть на день.

P. S. За помощь в подготовке статьи выражается благодарность клану "Братства Стали", в частности Алексею Галяткину, Александру Завалу, Константину Снайперу, Александру Косому и Кириллу Бегуну. ■


Тарзан в рядах Вооруженных Сил.



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ...

C.S.M.
csm@igromania.ru

Новость №1

Смерть классики

В конце мая компания **Wizards Of The Coast** приняла решение о свертывании производства серии так называемых "классических" карточных игр. Спешу успокоить любителей Magic: The Gathering. Нет. Речь не идет о "классическом" сете этой всенародно любимой игры. Одновременно огорчу всех остальных. Как известно, "классическая" серия карточных игр включает в себя такие шедевры, как **BattleTech**, **NetRunner**, **Dune**, **Legend Of The Burning Sands**, **Spellfire**, **Star Wars** и еще несколько других, менее известных. По результатам продаж в период с января по апрель текущего года все вышеперечисленные продукты не смогли окупить даже расходов на производство. Вероятные причины — перераспределение денег потребителей в пользу пресловутого Pokemon. Спасти удалось лишь CCG **Vampire**, игру весьма и весьма достойную. Права на ее издание были выкуплены европейской конторой **White Wolf** за символическую плату.

На данный момент Wizards Of The Coast издает только пять карточных игр. По продажам лидирует **Pokemon**, к которому недавно было выпущено продолжение под названием **Rocket Team**. В сете более ста тематических карт, посвященных, так сказать, темной стороне Силы, то есть самым злым и кровожадным покемончикам. Развиваются они из стандартных особей базового сета, но при этом несравненно сильнее своих светлых собратьев. А если учесть, что никаких ограничений по количеству Добрых и Злых монстриков в колоде не предусмотрено, получается достаточно забавный вариант. В зависимости от ситуации на столе играющий сможет развивать своих подопечных либо по пути Добра, либо по пути Зла. Такое вот "Происхождение видов" от "Побережных Волшебников".

Второе место твердо удерживает **Magic: The Gathering**. Играющие с нетерпением ждали выхода очередного сета Prophecy, завершающего тематический цикл "Маскарада" (другие два сета в цикле — Mercadian Masques и Nemesis). Prophecy недавно вышел, увы, не оправдав многих возлоговшихся на него надежд. Еще ожидается выход двух новых книг, посвященных Prophecy в отдельности и "Маскараду" в целом.

На третьем месте — реанимированная **Legend Of The Five Rings**. Эта карточная игра практически не известна российским массам. Общеигровой антураж — средневековая Япония и Китай.

Четвертое и пятое места для игр по бейсболу и рестлингу. В России их не было и, скорее всего, не будет по понятным всем причинам

Новость №2

SSI + TSR =

Возобновилось сотрудничество между **SSI** и **TSR**. Тандем, подаривший миру более двух десятков разнообразных компьютерных ролевиков на основе настольных (имеется в виду AD&D), решил тряхнуть стариной, а заодно и удивить весь мир. Сейчас в разработке находится компьютерная игра под названием **Pool Of Radiance II: The Ruins Of Myth Drannor**. Напомню, что с древней игры Pool Of Radiance и началось сотрудничество двух грандов индустрии. Название говорит само за себя: нас ожидает качественный ролевик в стиле Planescape Torment с разветвленным сюжетом, потрясающей графикой и т.д., и т.п. По крайней мере, на это можно надеяться. Из нововведений предвидится такой специфический класс, как монах, любимый тип

Magic: The Gathering

JGran-21
jgran@softhome.net

20-21 мая состоялся **Второй Закрытый Национальный чемпионат по Magic: The Gathering**. Турнир был организован компанией "Саргона". Приглашение на национальный чемпионат получили сорок игроков, имеющих максимальный рейтинг по России, а также топ-16 с каждого регионального турнира. В общей сложности в состязании приняли участие девяносто человек. Турнир проходил в два дня: первый день проводился в формате бустер-драфт MM+MM+NE, второй день — Type2.

Примечательным является тот факт, что финал этого года явился полной копией финала года предыдущего. Как и в прошлом году, за первое место боролись московский игрок Александр Страхов и питерский Константин Фирсов. Видимо, уже по традиции победу одержал **Фирсов**, став чемпионом России второй раз подряд.

Восемь лучших игроков помимо призов и подарков получили приглашение на чемпионат Европы, который пройдет летом во Франции.

28 мая любители Magic: The Gathering в очередной раз получили возможность раскошелиться и пополнить свои карточные запасы новыми, доселе невиданными "заклинаниями". Вышел новый сет **Prophecy**, который является третьим и завершающим в цикле Mercadian Masques. По традиции выход сета сопровождался пререлизными турнирами. К сожалению, в России новый сет появился с недельным опозданием, поэтому игроки смогли с ним познакомиться только в июне: 3 числа в клубе "Даймонд", 4 — в клубе "Портал". По первым отзывам игроков, в "Prophecy" довольно много всего интересного для драфта, но крайне мало хороших карт, которые можно было бы положить в колоду. А поэтому тревоги мтг-шников, "что же будет, когда блок Урзы уйдет из Type2", новый сет так и не развеял...

К следующему номеру мы тщательно изучим новый сет и расскажем о нем во всех подробностях.

В Москве появились два новых клуба для любителей интеллектуальных карточных игр. Пока там проводятся турниры только по Magic: The Gathering, однако в дальнейшем возможно проведение турниров и по другим играм. Первый клуб — **"Портал"** — открылся 3 июня пререлизом нового сета Prophecy, а открытие второго намечено на 18 июня (и, скорее всего, к выходу номера успешно произойдет). Название второго клуба пока неизвестно, но уже сейчас объявлено, что на открытие состоится бустер-драфт, главным призом которого станет Black Lotus — самая дорогая карта MTG. ■

персонажа Джонатана Кромри, одного из создателей будущего блокбастера. Дадим слово самому Джонатану:

"Применив полностью трехмерные модели персонажей, мы столкнулись с непредвиденными сложностями. Боевые движения монаха уникальны, особенно когда он сражается голыми руками. Более того, при повышении уровня монах разучивает новые боевые приемы. Все это сделало первоначальную разработку модели сложным и интригующим процессом, но мы справились".

Поживем — увидим.

Новость №3

Снимается кинофильм по D&D

Раз уж заговорили о системе D&D, имеет смысл упомянуть о фильме, снимающемся по мотивам популярной ролевой системы. Как-то так получилось, что съемки начались без особой огласки. Возможно, это объясняется сюжетом?

В очередной раз нам предлагают королевство, управляемое злобными угнетателями прав человека, а именно — местной Гильдией Магов. Добрая императрица требует равных прав для всего населения и вообще поголовной демократии. Плюс в том, что ее идеалы могут поддержать Золотые Драконы. Но есть проблема: императрица потеряла управляющий огнедышащими ящерицами скипетр. Собственно, все. Ах да: будет еще и гном (dwarf) — афро-американской наружности. Комментарии излишни. В ролях: Дж. Уэйлин, З. МаkЛинон, Дж. Айронс и другие актеры, снимавшиеся до этого лишь во второсортных шоу.

Новость №4

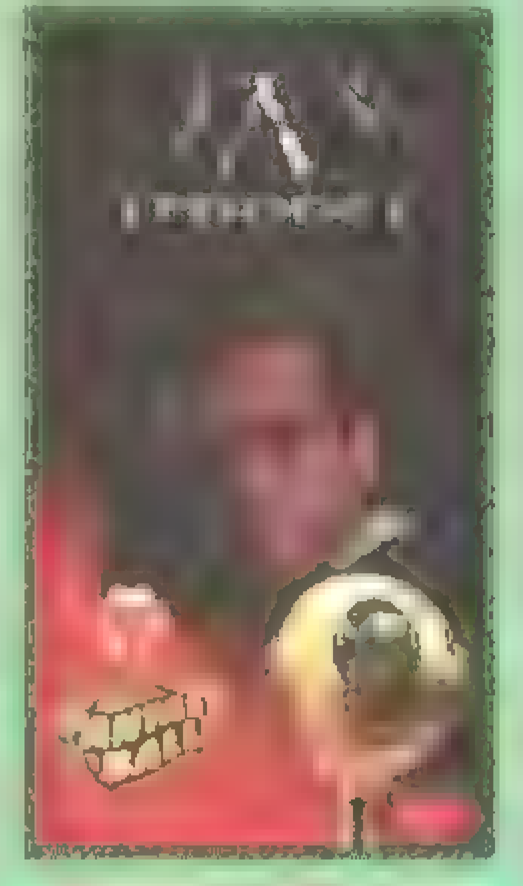
Ролевая пожарная машина

Компания "Лего" (не надо смеяться, еще рано) совместно со студией Стивена Спилберга разрабатывает новую компьютерную игру для детей. В этой игре дети смогут оторваться на полную катушку, строя собственный город и руководя его жителями. Как оригинально! А вот теперь пора смеяться. У каждого персонажа будет набор статистик, как-то: сила, выносливость и т.п. Как, впрочем, и у техники. Например, параметр, отражающий скорость прохождения кубометра воды через насос пожарной машины. Со временем и человечки, и техника будут получать опыт. В том числе и упомянутая пожарная машина. И их параметры будут расти. Например, пожарная машина будет просасывать воду с большей скоростью. Такой вот гибрид SimCity с AD&D получается... Игра рассчитана на детей 4-6 лет.

И новость последняя

Соски для Джедаев

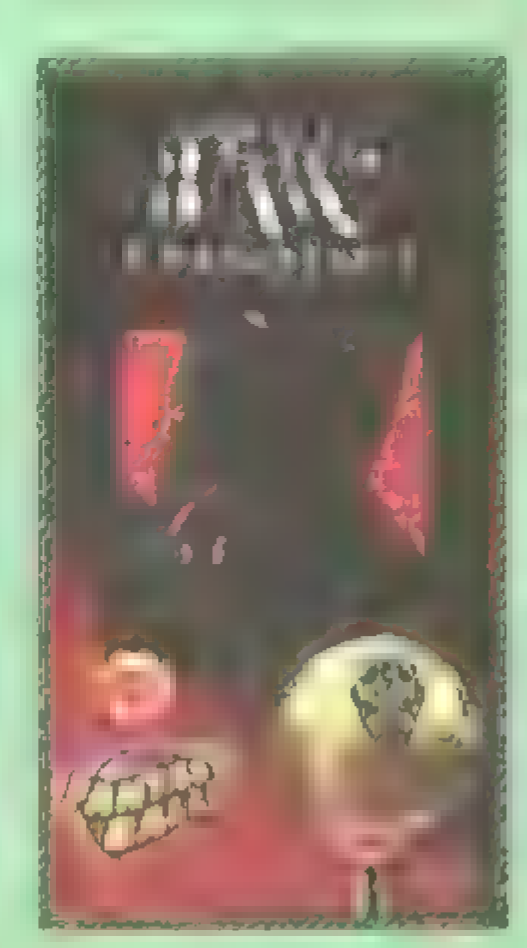
Дело рыцарей Джедаев упорно живет и процветает. Несмотря на закрытие (см. Новость №1) классической CCG Star Wars, на игровом рынке присутствует немало продуктов, созданных "по мотивам" эпической саги Лукаса. Продуктов во всех смыслах этого слова. К примеру, карточная игра Young Jedi, оформленная кадрами из фильма Phantom Menace. Игра уникальна тем, что она даже проще, чем Pokemon (!). И еще: в Young Jedi весьма интересно реализованы схватки между персонажами (дешево и сердито). Уже одно это обстоятельство требует подробного рассказа о сем творении голливудских рукоделов.





Еще к этой игре два вида бустеров выпускают. Есть просто бустеры — с картами внутри. А есть и вот ЭТО (см. фотки). Оно (в смысле — ЭТО) было обнаружено в московском супермаркете неподалеку от офиса редакции... Внутри находится жевательно-сосательный леденец наподобие чупа-чупс. Юным Джедаям, играющим в Young Jedi, требуется применять по одной такой штуке во время каждой партии. Что, собственно, и было проделано всем редакционным составом на правах тестировочного садомазохистского эксперимента. Ну что могу сказать... отрава редкостная! ■





Саша Яценко
a.y@softhome.net
при участии DeD-21

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

СПОСОБНОСТИ КАРТ

В четвертом номере, где получила начало серия статей "Основы профессионализма в Magic: The Gathering", мы перечислили все *стандартные* способности, какие бывают у карт. Полет, haste, trample и всевозможное прочее. Но, само собой разумеется, способности в "Магии" не исчерпываются этими простейшими понятиями. Способности — сложнейшая и глубочайшая тема, за которую настал черед взяться.

Грубо говоря, "способность" — это указания, записанные в текстовом поле карты, которая является перманентом. Всего способностей, помимо стандартных, существует пять подвидов: *активизируемые, статические, триггеры, отложенные* и *мана-способности*.

Далее мы сначала выясним, что такое способность вообще и в принципе, а потом разберемся с пятью вышеназванными в порядке очередности.

Сущность способности

Начнем с азов, т.е. с разбирательства, что представляют собою способности карт и откуда они происходят. Чуть раньше мы дали определение способностей как "указаний, записанных в текстовом поле карты, которая является перманентом". На самом деле это крайне поверхностное определение.

1. Перво-наперво определимся, что подразумевается под понятием перманента. "Перманент" — любая карта, находящаяся на игровом поле (за исключением карт в колоде и на кладбище, естественно). Какие карты ложатся на игровое поле? Верно — успешно сколдованные заклинания, которые, так сказать, не являются "одноразовыми". А значит, перманентами не могут становиться инстанты и сорсери, так как они сразу уходят на кладбище. И, как следствие, перманенты — это успешно вошедшие в игру существа, артефакты, земли и любого типа энчанты.

Карта перестает быть перманентом, когда уходит со стола на кладбище.

И, наконец, в MTG применяются жетоны. По идее, они бывают двух типов: те, которые кладутся на карту существа (например, fading-каунтеры), и те, которые лежат отдельно и сами по себе означают некое подобие отдельной карты. Так вот, независимо существующие жетоны также считаются перманентами.

2. Теперь насчет текстового поля карты. В нем могут быть начертаны следующие словеса.

Во-первых, "flavor text". Это отвлеченный литературный текст, не имеющий к процессу игры ни малейшего отношения. Выделяется курсивом. Нас ничуть не волнует.

Во-вторых, пояснения. Даются в скобках и тоже курсивом. Они также мало нас касаются, поскольку выполняют лишь одну функцию: пояснительную. Например, встречая на карте стандартные способности типа echo или fading, частенько в скобках рядом с ними можно обнаружить пространное объяснение, чего это есть такое.

В-третьих, описание альтернативной стоимости. Это также не относится к числу способностей. Пример существа с альтернативной стоимостью: Saprazzan Legate из сета Mercadian Masques. Он стоит три любых маны и одну синюю. Однако если ты контролируешь island, а противник — mountain, то можешь сыграть его без проплаты в мане, то бишь бесплатно.



Еще в MTG существует несколько карт, имеющих добавочную стоимость. Это тоже не способности. Но тут в подробности вдаваться не будем, это не столь важно.

В-четвертых, если на карте сказано, что она "расценивается как нечто определенного типа или цвета" ("is" или "counts as"), то это также нельзя назвать способностью. Ну расценивается она — и пусть расценивается.

В-пятых, способностью является все остальное, что написано в текстовом поле перманента. Обрати внимание — именно перманента.

А в-шестых, на кладбище все равны. И существа, и артефакты, и инстанты, и сорсери, и даже мы с тобой, если, упаси Гарфилд, там окажемся. Знаешь, почему они равны? Потому что они теперь — просто мертвые карты, которые отжили свое. Но при этом любая из этих карт может содержать в себе некие способности, позволяющие ей вернуться к жизни или еще как-нибудь поднапакостить. К чему это все говорится? А к тому, что сорсери и инстанты перманентами быть не могут. Но они могут содержать способности, которые работают, когда они оказываются на кладбище. Например, Hammer of Bogardan.

Таким образом, способность — это указания, записанные в текстовом поле карты, которая является перманентом, а также карты, на которой специально оговорено, что она может применяться в других ситуациях, когда не является перманентом.

Способность: отдельные моменты

Что такое способность, мы оговорили. Теперь проясним некоторые частности.

1. Способности бывают как положительные, так и отрицательные.

Например, у Негатора есть способность: за каждый дамаг, ему нанесенный, хозяин Негатора должен пожертвовать один перманент. Понятно, что эта способность носит глубоко мерзопакостный и сугубо отрицательный характер. Что, впрочем, не мешает... гм... в некоторых ситуациях извлекать из нее пользу.

2. Способность не является заклинанием, поэтому ее нельзя каунтерить (с помощью карточек а-ля Counterspell, отменяющих кастуемое заклинание).

Пример. Есть существо по имени Necrosavant. Оно 5/5, выходит на стол за 6 маны. И у него есть способность: за некоторую цену Necrosavant может вернуться с кладбища в игру. Так вот, когда Necrosavant попытается вернуться в игру, его каунтерить нельзя, так как это не является заклинанием — это всего лишь активизация его способности.

3. В условиях игры может так получиться, что карта дважды приобретает одну и ту же способность. Как пример, возьмем стандартную способность — flying. Допустим, существо само по себе было летающим, плюс еще в игру вошел энчантмент, который всем твоим существам дал возможность полета. Очевидно, что дважды летать оно не начнет. И во всех моментах игры оно будет считаться... гм, как бы сказать по-русски... в общем, единожды flying. А как следствие, если потом кто-то сыграет карту, отменяющую для всех существ возможность полета, то оно не "один раз перестанет летать, а другой раз сохранится", оно банально и конкретно перестанет летать (будет ползать и пресмыкаться).

4. Эффект, который как-либо переопределяет способности перманента, не присваивает ему при этом никакой способности.

Пример. Допустим, на столе у меня лежит некое существо. Я кастую на него enchant creature, на котором написано: "Enchanted creature is unblockable". После этого мое существо становится неблокируемым, но само не приобретает этой способности. Далее: предположим, оно идет в атаку. Противник швыряет в него инстант по имени Humble, который отменяет все способности существа и делает его 0/1, причем и то, и другое до конца хода. После этого мое существо становится 0/1 и теряет все свои способности, но остается неблокируемым.

4.1. Естественно, в каждом хорошем правиле должны быть свои исключения. Куда ж без них, родимых! Исключением из правила, описанного в четвертом пункте, является участие слов "gains" или "has".



Например, если бы на той карте enchant creature было написано "Enchanted creature gains flying", то полет сделался бы собственной способностью того моего существа. И Humble отменил бы приобретенную им способность полета наравне со всем прочим.

Активизируемые способности

Настала пора переходить к описанию подвидов способностей. Начать лучше всего с активизируемых.

Активизируемые способности — это способности, активизируемые за ману и/или за некую другую плату. Они имеют вид "цена: эффект". Либо, как вариант, то же самое может быть написано текстом, скажем, "игрок может чего-то там такое проплатить, чтобы нечто такое свершилось".

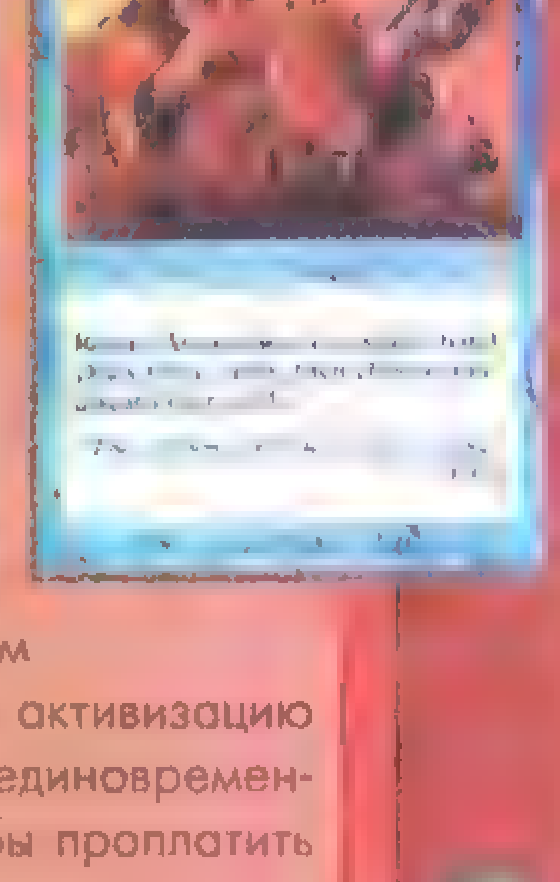
Ради наглядности назовем парочку карт с активизируемыми способностями.

Archivist
2♦♦, Summon Wizard 1/1
⟳: Draw a card

Повернув карту Архивиста для проплаты его активизируемой способности, ты берешь карту из колоды.

Attunement
2♦, Enchantment
Return Attunement to owner's hand: Draw three cards, then choose and discard four [illegible]

Attunement — одна из ключевых карт в самой модной нынче колоде формата Type II, зовущейся "Replenish". Проплатив активизируемую способность Attunement, состоящую в том, чтобы забрать эту карту в руку, ты получаешь даваемый этим эффект. То бишь берешь три карты из колоды и скидываешь четыре на кладбище.



Далее имеет смысл отметить вниманием следующие правила, существующие по активизируемым способностям.

1. Проплата всей цены за активизацию способности осуществляется единовременно. Например, для того, чтобы проплатить способность любого spellshaper, надо израсходовать сколько-то маны, скинуть карту с руки и повернуть самого spellshaper'а.

2. После того как цена проплачена, эффект (действие) способности идет в цепочку. Причем эффект идет в цепочку целиком. Например, в случае с Attunement ничего нельзя сделать между взятием трех карт и сбросом четырех — это единое действие.

Но надо учесть, что карта может содержать больше одной способности. Причем может так сложиться, что эти способности сработают в аккурат одна за другой. Их эффекты пойдут в цепочку раздельно, так как, повторяясь, они сработают именно одна за другой, а не одновременно.

3. Активизируемую способность может применять только владелец перманента, если на карте не сказано иное.

Например, способности монгеров (Scandalmonger, Warmonger и прочей тусовки) может применять любой из играющих.

4. После того как способность была активизирована (т.е. сразу после осуществления проплаты ее цены), она идет в цепочку. Если затем ее источник перестал существовать, это не отменяет ее действия.

Например, был у меня Архивист. Я повернул его ради взятия карточки. Взятие карты пошло в цепочку. Вслед за этим противник метнул в него некую зверeубивалку. Архивист умер, но это не отменит его способности, а значит, никак не помешает мне взять карту.



5. Каждое использование способности является отдельным действием.



Например, у меня на столе Primeval Shambler — существо, которое за одну черную ману прокачивается на +1/+1, причем делать это можно неограниченное число раз. Повернув три болота, я не прокачаю его за раз на +3/+3. Это будет трижды по +1/+1. Разница — огромная. Потому что противник может предпринять что-либо в ответ на каждую из этих прокачек.

Статические способности

Для начала хотелось бы прояснить, что это за звери такие, не правда ли? Так вот, грубо говоря, способности подвида "статические" отличаются от всех других тем, что действуют всегда. (Пока карты, на которых они написаны, являются перманентами, естественно.) Например, есть карта Crusade, на ней написано, что все белые существа получают +1/+1. Все. Тут нет никакой активации, никакого условия. Просто все белые существа немножко крутеют. Необходимо сказать, что статические способности не проходят через цепочку, а действуют "сразу".

Конечно, как и везде в "Магии", тут есть исключения. Их три.

1. Некоторые статические способности имеют вид "Пока верно А, происходит Б" или "Происходит Б, пока верно А".

Например, карта Angelic Voices. Звучит она так: "As long as all creatures you control are artifact creatures or white creatures, creatures you control get +1/+1". Тут есть ключевой оборот "As long as...", т.е. наше "До тех пор, пока...". Т.е. пока все наши существа белые и/или артефактные, они имеют надбавку +1/+1.

2. Статическая способность может действовать, пока какое-то заклинание лежит в цепочке.

Например, мы сколдовали сорсери Kaervek's Torch. Там, среди прочего, есть условие: инстанты, целью для которых служит этот самый Torch, стоят на 2 маны дороже. Т.е. откаунтерить его будет стоить больше на 2 маны. Это-то и есть его статическая способность. Но встречается подобный тонкий момент

3. Статическая способность может действовать, пока карта находится в руке. Например, карта Massacre. Там написано, что если игрок контролирует болото, а его противник — равнину, то Массакру можно сыграть бесплатно. Это статическая способность, но с ограниченной возможностью применения (если нет у противника равнин или/и у тебя болот, значит, бесплатно сыграть не получится). На карте в таких случаях обычно пишется: "you may play this spell..." либо "you can't play this spell...", после чего приводится само условие.

If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.
All creatures get -2/-2 until end of turn.

Безусловным и непременным атрибутом всех правил "Магии" является их усложнение на конкретных вывернутых примерах, что мы в очередной раз продемонстрируем вместе со статическими способностями

Пример первый

На столе лежит вышеупомянутый Crusade. Колдуется белое существо 1/1. Оно входит в игру как 2/2, т.к. статическая способность Крузады действует всегда. Надо сразу упомянуть, что существо НЕ входит в игру как 1/1, а потом "становится" 2/2. Оно сразу войдет как 2/2

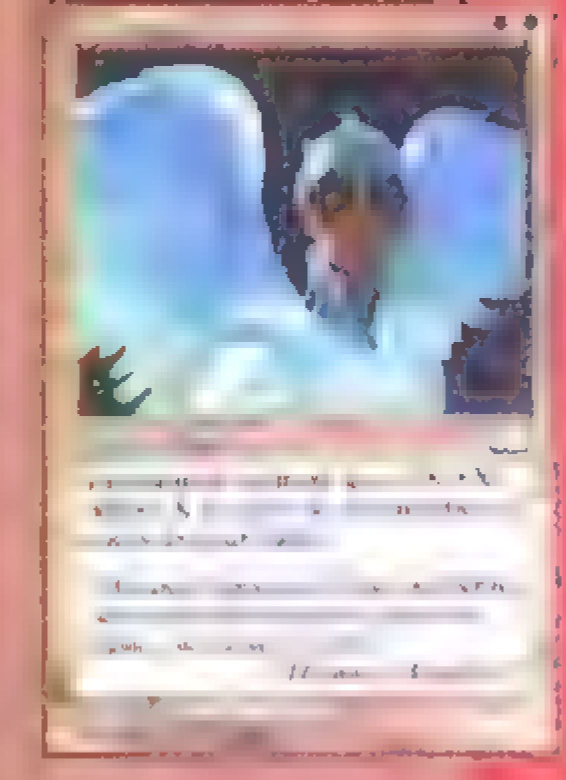
Пример второй

На столе лежит Dread of Night, на котором написано, что все белые существа имеют -1/-1. Т.е. этакий антипод Крузады. Колдуется белое существо 1/1. Оно входит в игру как 0/0 и сразу отправляется на кладбище. Вернее, когда активный игрок передал приоритет. И по этому поводу надо упомянуть, что существо все же войдет в игру, а как следствие, все, что триггерится на вход этого существа в игру, успешно стриггерится. (По триггерам смотри предыдущий номер либо дождись следующих, где мы напишем подробнее.)

Пример третий

На столе лежат и Dread of Night, и Crusade. Колдуется белое существо 1/1. Что происходит? А вот это уже зависит от дополнительного правила, которое звучит так: если на данный перманент действует способность А, а также способность Б, то приоритет получает та, которая вошла в игру первой. Т.е. если вначале был Dread of Night, а потом Crusade, и лишь после этого существо, то вначале "проверится" Dread of Night (существо стало 0/0), потом Crusade, и крича войдет в игру как 1/1. В противном случае оно отправится на кладбище.

Пример четвертый



Так как статические способности действуют всегда, то они всегда проверяют изменяющийся статус содержащегося в них условия. Например, как только существо перестало быть белым, оно перестало быть +1/+1 при Crusade на столе.

Или возьмем карту Empyrial Armor. Это энчант на существо, и написано там, что заэнчантенное существо получает +X/+X, где X — количество карт в руке у контролирующего данное существо игрока. Т.е. если имелось пять карт на руках, существо было +5/+5 а как только их стало шесть, существо сразу стало +6/+6

Пример пятый

Есть существо, и на нем есть энчант который говорит, что данное существо теряет свойство полета. Колдуется на него же энчант, который говорит, что данное существо приобретает свойство полета. По правилу, вытекающему из третьего примера, вначале оно не летает, ну а потом вспорхнуло и полетело. Т.е., опять же, то свойство, которое оно приобрело последним, при нем же и останется.

Заключение

Напоследок хотелось бы обобщить. Способности — это очень большая и завернутая тема, но все не так плохо, как кажется. Если есть желание стать хорошим игроком, в этом можно разобраться. В следующем номере мы планируем рассмотреть все остальные способности: триггеры, отложенные и мана-способности. До встречи в июле! ■





Babylon 5

Collectable Card Game

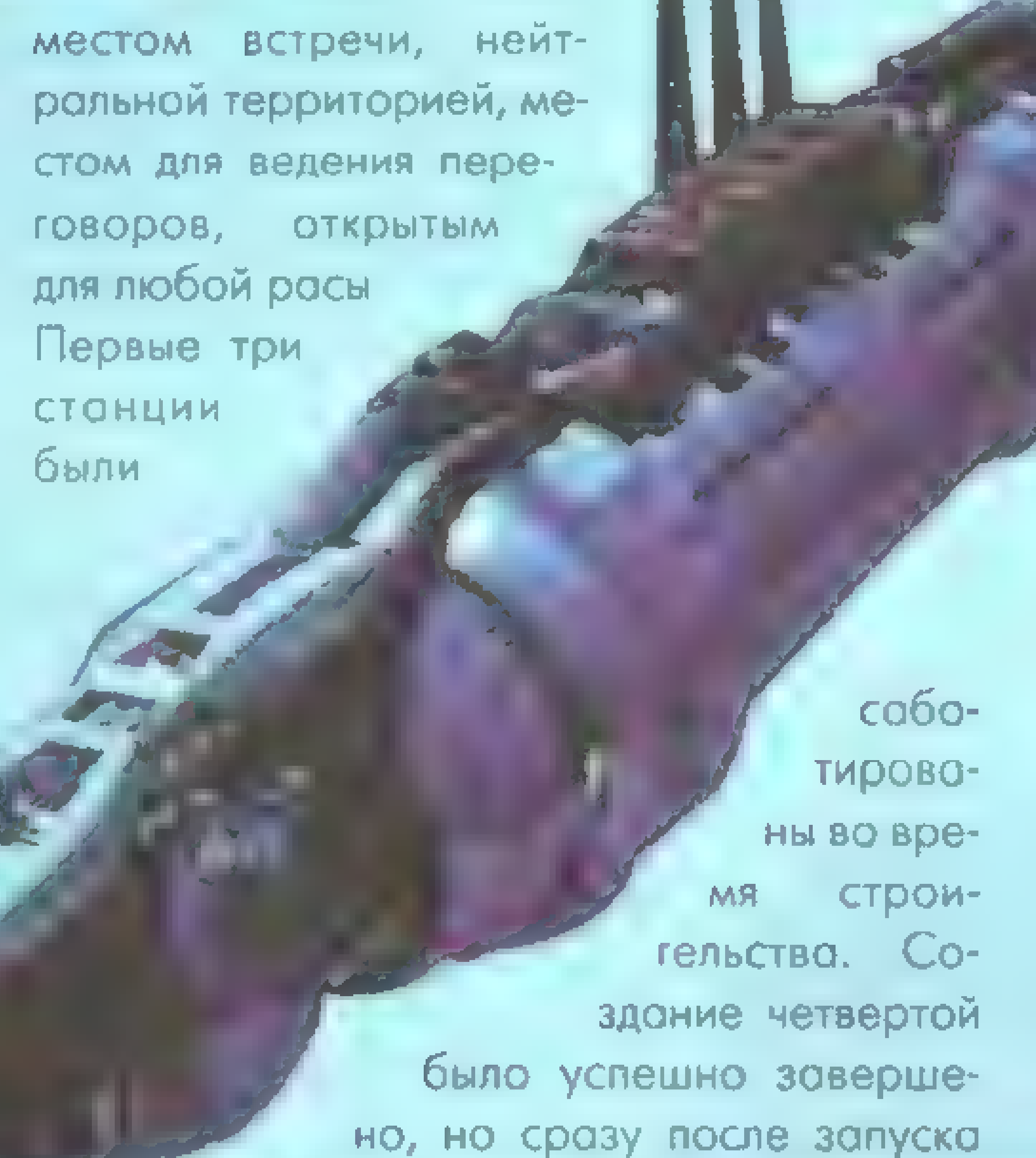
C.S.M.
csm@igromania.ru

Заря Третьей Эпохи человечества. Середина двадцать третьего века. Мы не одиноки во Вселенной. Сто лет назад мы совершили первый контакт с внеземной расой — или, если говорить точнее, внеземная раса совершила контакт с Землей. Перед появлением представителей Центавра мы были прикованы к родной Солнечной системе и вынуждены были использовать примитивные космические корабли. Центавр подарил нам звезды, предоставив в наше распоряжение так называемые прыжковые врата (jumpgates) и технологию их создания. В течение следующих восьмидесяти лет мы наращивали мускулы, развиваясь с невиданной доселе скоростью. Столкнувшись с группой менее сильных рас, атакуемых единым врагом, мы предложили им свою военную помощь. Война была выиграна, и Земля заявила о себе в качестве силы, с которой следовало считаться. Пусть даже эта сила была очень молода...

Эйфория самоуверенности рухнула в одночасье, когда мы столкнулись с древней и загадочной расой — Минбаром. Война между Минбаром и Землей началась из-за незнания обычаев друг друга. Когда корабль Минбара приблизился к нашему линкору с открытыми орудийными башнями, что на языке их расы было символом доверия и готовности вести переговоры, капитан линкора воспринял это как явную угрозу и отдал приказ открыть огонь. Корабль Минбара погиб в ослепительной вспышке, унеся с собой жизнь верховного лидера чужой расы. Так началась беспрецедентная по своим масштабам война, в которой Минбар мстил человечеству. Мы не смогли противопоставить их военной мощи ровным счетом ничего. Наши флоты были сметены, войска на колониях уничтожены. Человечество словно бы попало под удар огромного космического молота.

Но затем, когда силы противника разгромили наш последний флот, уничтожили остатки оборонительного периметра и зависли над нашим последним оплотом — Землей, они неожиданно... сдались! Чужая раса, практически уничтожившая человечество, в чьей окончательной победе никто не сомневался, пала перед нами на колени. Только высшая правящая элита знала причины этому, но молчала

Проект космической станции "Вавилон" был разработан в послевоенные годы. Его модель должна была повторить структуру земной Организации Объединенных Наций. Эта станция должна была стать местом встречи, нейтральной территорией, местом для ведения переговоров, открытым для любой расы Первые три станции были саботированы во время строительства. Создание четвертой было успешно завершено, но сразу после запуска она таинственным образом исчезла. Правительство Земли решило было заморозить весь проект на неопределенный срок, но, неожиданно получив материальную поддержку со стороны других рас, приняло решение о создании пятой станции.



"Вавилон 5" — это история последней станции серии "Вавилон", олицетворяющей собой последнюю надежду на мир в галактике. Эта история начинается в году 2257 от Рождества Христова. Добро пожаловать на "Вавилон 5"!

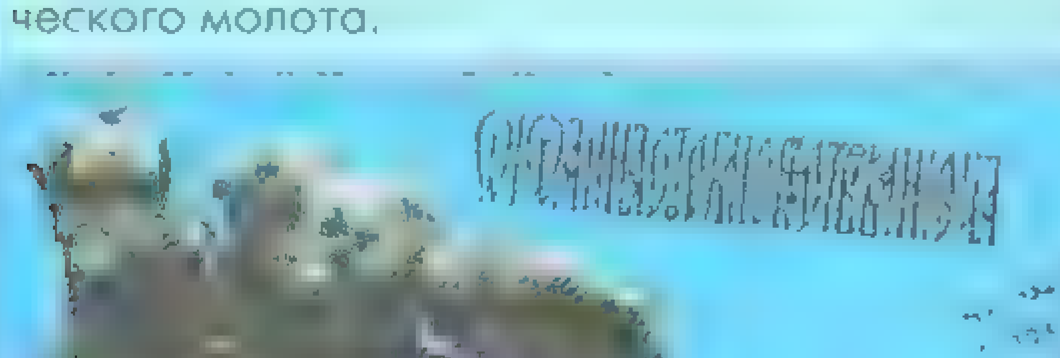


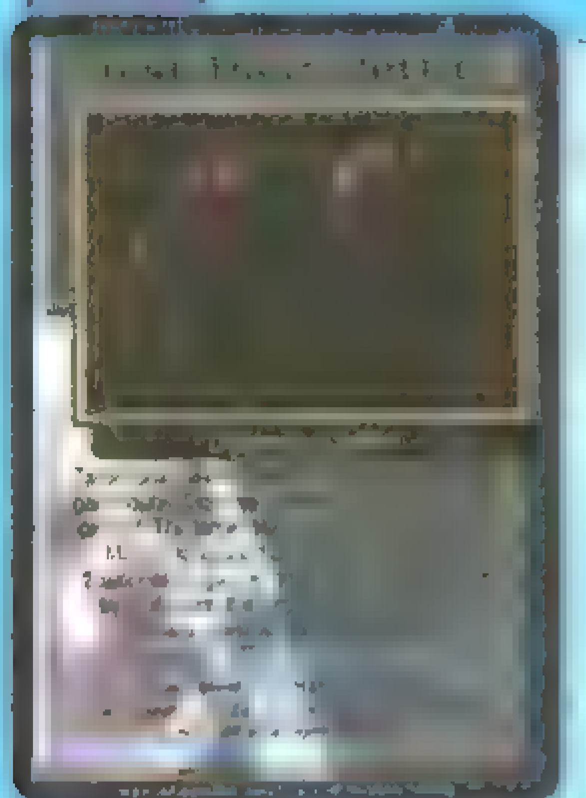
Что такое карточный "Вавилон"

Здравствуй, уважаемый читатель! Как ты уже понял, несмотря на долгое сопротивление руководящего звена "Мании" в лице ее главного редактора, мне удалось получить добро на написание статьи, посвященной тематике "Вавилона" (за что мне лично — огромное спасибо). Так как статья эта появилась в рубрике "КК2С", то, соответственно, будет посвящена некоему продукту, имеющему отношение к игровой индустрии. То есть — к карточной игре, созданной по мотивам одноименного сериала. Что же представляет собой сей продукт? По-видимому, здесь будет уместно процитировать руководство к игре. Итак:

"Карточная игра "Вавилон 5" ("**B5 CCG**") — это игра, рассчитанная на двух-четырех играющих. Каждый выбирает одну из четырех рас (представлены Нарн, Центавр, Минбар и, разумеется, Люди) и выступает в роли посла на станции. Разрешая возникающие конфликты, он стремится привести свою расу на первое по значимости место в галактике. Играющий может как использовать только собственные ресурсы, так и добиваться благосклонности представителей иных рас. Только от играющего зависит, будет ли он использовать дипломатию, интриги или грубую силу. Он даже может опереться на одну из древних рас — например, на Теней! Разумеется, такая поддержка будет стоить недешево — и не только в материальном смысле. Играющий должен проявить мудрость, ибо от его поступков и решений зависит судьба галактики!"

Именно так, не больше и не меньше. В действительности же, чтобы проанализировать работу игрового "движка", желательно несколько отрешиться от общего антуража и обратить внимание исключительно





на математическую модель игры. А для начала — небольшой намек. Обычно при выборе новой игры потенциальный покупатель пытается ответить на вопрос: "Хочу ли я купить эту игру?" Так вот, в случае с **"B5 CCG"** вопрос будет звучать несколько иначе: "Смогу ли я играть в эту игру?"

Сложности начинаются с самого начала. Едва ты заставляешь себя оторвать взгляд от красочных карт, иллюстрированных, кстати, кадрами из сериала, и начинаешь вчитываться в руководство, ты понимаешь две вещи. Первое. Для освоения правил требуется знание английского на уровне реального посла в Англии. Второе. Даже обладая такими знаниями, ты все равно ничего не понимаешь, так как руководство вообще не структурировано! Попытки вернуться непосредственно к картам и сыграть пару пробных партий ни к чему хорошему не приводят. Карты насыщенны огромным количеством дополнительной информации, ссылок на пресловутое руководство и морем символов — криптограмм. Скажу по секрету, моя первая игра окончилась тем, что я построил несколько тяжелых нарнских линкоров и расстрелял "Вавилон" из главного калибра.

Цель игры и составляющие элементы

На самом деле ничего по-настоящему сложного в этой игре нет, и далее я постараюсь подробно изложить, из каких элементов состоит и как происходит игровой процесс. Полагаю, ты согласишься, что это во много раз лучше, чем отвлеченные рассуждения и общие, ни о чем толком не говорящие характеристики.

Итак, как я уже сказал, играющий выступает в роли посла, карта которого выкладывается на стол в самом начале. Посол относится к персонажам (**Character cards**) — одному из основных типов карт. Кроме карты посла, играющий выбирает из колоды еще три карты и кладет в руку, причем эти карты должны быть разных типов. Кроме персонажей, существуют карты **Group** (то же, что карты персонажей, но представляющие собой целые фракции), **Fleet** (колониальные и боевые флоты), **Location** (станции, колонии), **Enhancement** (карты-усилители, играются на уже выложенные карты), **Event** (события), **Agenda** (карты с глобальным эффектом, влияющим на игру в целом), **Conflict** (конфликтные карты) и **Aftermath** (послеконфликтные карты).

Главная карта — посол. Основное ценное свойство посла заключается в накоплении влияния (**Influence**). Влияние служит одновременно и как своеобразная игровая валюта, за счет которой играются карты, и как игровые очки. Как только играющий первым набирает 20 очков влияния, он выигрывает. Но здесь есть оговорка. Влияние могут набирать не только играющие. И если к этому моменту Тени и/или Ворлон уже имеют 20 очков влияния, для достижения победы разрыв в очках между ним и вторым по силе играющим должен составить не менее 10 очков. Также, если Тени и/или Ворлон имеют 20 очков влияния, любой играющий может выиграть немедленно, выполнив все предписания карты типа **Major Agenda**.

В начале игры влияние играющего равно 4 баллам. Сама станция "Вавилон 5", а также Тени и Ворлон начинают игру с аналогичным влиянием.

Каждый ход баллы влияния восстанавливаются до максимального значения, которое может расти и падать по ходу игры, чаще всего — после активации (т.е. отыгрывания) карт конфликтов.

До определенного момента максимальное влияние увеличивается достаточно быстро. Если оно не превышает десяти, играющий может повернуть карту персонажа, входящего во Внутренний Круг (**Inner Circle**; посол входит в него по умолчанию, других персонажей можно включать за проплату) и, заплатив три балла, увеличить свой максимум влияния на балл.

Немного о Внутреннем Круге, чтобы потом к этой теме не возвращаться. Есть персонажи, которые в него входят, и те, кто остался за его пределами. Некоторых ввести в этот Круг нельзя. Само продвижение персонажа требует расхода влияния, причем с ростом числа членов Круга цена продвижения также растет. Преимущество члена Круга над простым персонажем в том, что он, во-первых, тоже может наращивать влияние, прибавляя свое к всеобщему, и во-вторых, большинство эффектов, снимающих персонажей с игрового поля (в MTG это назвали бы уходом на кладбище), на членов круга не распространяется. Чаще всего они просто получают повреждения, которые можно вылечить во время текущего хода.

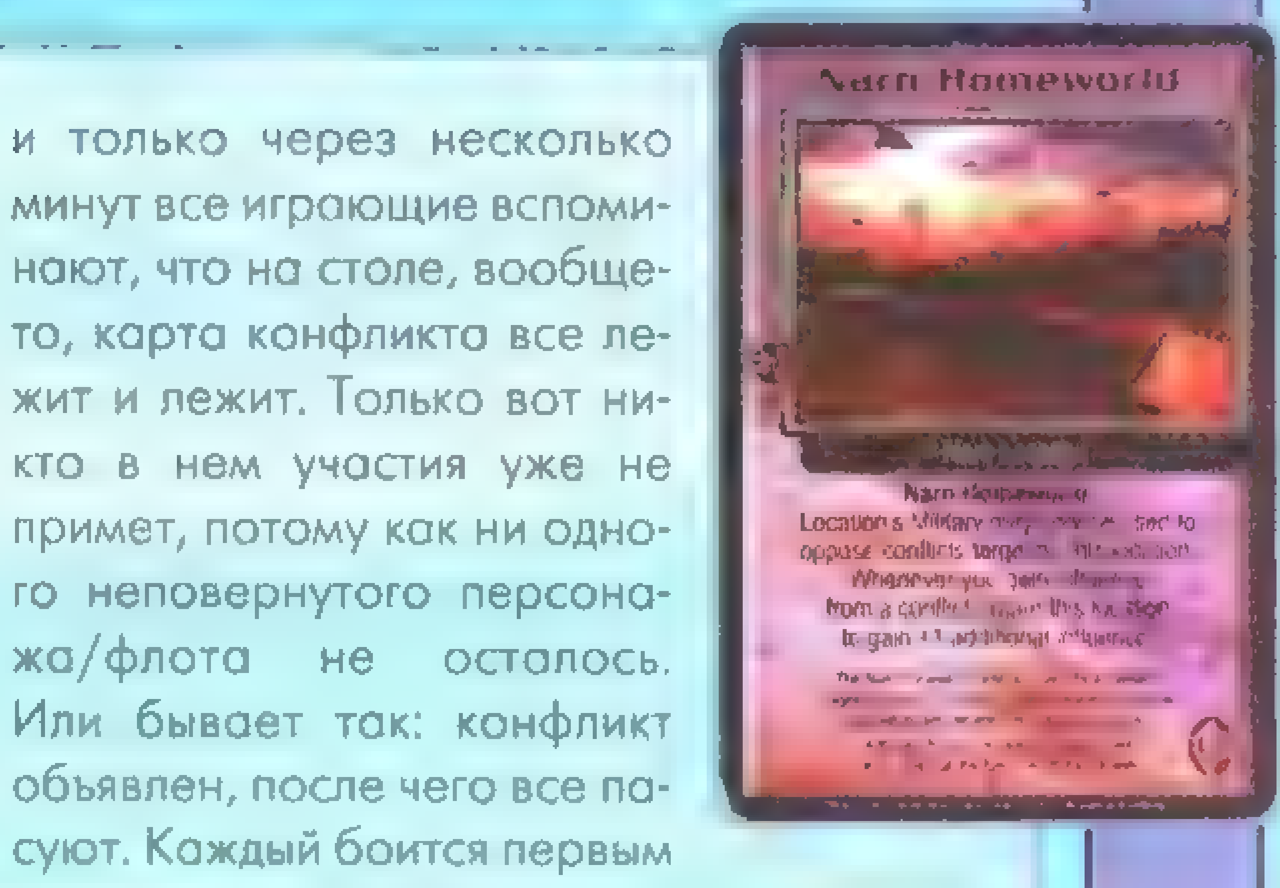
Таким образом, играющему понадобится лист бумаги либо фишки, с помощью которых он будет регистрировать текущее влияние и его максимальное значение.

Еще стоит сказать о напряженности в отношениях между расами (**Tension**) и уровне гражданских волнений (**Unrest**). Они варьируются в пределах от 1 до 5 и служат в качестве ключевых условий для активации некоторых карт. В начале игры **Unrest** равен 1 баллу, а межрасовые отношения — 2 баллам, за исключением отношений Земли и Центавра (**Tension** 1), Земли и Минбара (**Tension** 3) и Нарна и Центавра (**Tension** 4).

Как происходит ход

Игра разбита на ходы (**Turns**), каждый из которых, в свою очередь, разделен на раунды (**Rounds**), или фазы хода. Во время каждого раунда играющие совершают свои действия в порядке, определяемым своим влиянием. Игрок с минимальным влиянием действует первым, игрок с максимальным влиянием — последним. Ход начинается с разворота карт (**Ready Round**), восстановления влияния (**Restore Influence**) и определения инициативы на текущий ход (**Determine Initiative**). Затем наступает раунд объявления и разрешения конфликтов (**Conflict Round**). Каждый играющий может выбрать одну карту конфликта в своей руке и положить ее рубаш-





кой вверх на стол либо инициировать конфликт с помощью карты **Agenda**. Это происходит на этапе под названием **Declare Conflicts**. Затем (**Reveal Conflicts**) играющие открывают выложенные карты конфликтов, одновременно оговаривая их цель, после чего переходят к следующему раунду (**Action Round**), во время которого могут совершать любые действия, включающие в себя игру карты с руки, ее поворот, а также наращивание/расход влияния. Именно сейчас разрешается назначать карты, поддерживающие конфликт или противостоящие ему, а также атаковать персонажей и флоты противников, равно как и лечить раненых и чинить поврежденные флоты. Данный раунд продолжается до тех пор, пока все играющие не спасуют и не захотят перейти к следующему, (**Resolution Round**), во время которого разрешаются конфликты и играются послеконфликтные карты. Когда все конфликты рассмотрены, наступает заключительный раунд (**Draw**). Во время него с поля убираются "нейтрализованные" персонажи, не входящие во Внутренний Круг, сбрасываются (по желанию) карты с руки и берутся новые. Одна карта берется из колоды обязательно, а если хочется взять больше, то за остальные придется заплатить по 3 балла влияния

После чего текущий ход заканчивается и начинается следующий — по аналогичной же схеме

Поединки и конфликты

Конфликты, их объявление и разрешение, вкупе с поединками между персонажами и сражения между флотами, — вот то математическое ядро, вокруг которого и строится игровой процесс, и рассматривать их стоит одновременно

Поединки и конфликты служат одной цели — нарастить собственное влияние или уменьшить влияние противника (либо не дать ему сделать то же самое). В игре присутствуют четыре параметра: дипломатия (**Diplomacy**), интрига (**Intrigue**), экстрасенсорика (**Psi**) и военные навыки (**Leadership**) у персонажей (персонаж может обладать любым числом навыков, может не обладать ими вообще), плюс военная мощь (**Military**) у флотов. Последний параметр по своим функциям совпадает с **Leadership**, который есть у персонажей

Соответственно, существует четыре типа конфликтов: **Diplomacy**, **Intrigue**, **Psi** и **Military**. Только персонажи, обладающие необходимым параметром, могут поддерживать конфликт или противостоять ему. Например, если у персонажа нет параметра **Intrigue**, принять участие в **Intrigue** конфликте он никак не сможет. В **Military** конфликте участвуют только флоты, а также персонажи с параметром **Leadership**. Каждого такого персонажа можно посадить на командный корабль одного из флотов, и тогда сила флота возрастет на значение **Leadership** назначенного командира

Как разрешается конфликт? Легче легкого. Подсчитываются числовые значения параметров персонажей, поддержавших его и противостоявших ему. Если преимущество на стороне первых, значит, конфликт разрешился в пользу объявившего его играющего. Если же нет — то конфликт проигран. Иногда от играющего требуется не просто победить в конфликте, но и достичь некоего преимущества

Звучит просто, верно? Вот только существует одна загвоздка, а именно карта персонажа, принявшего участие в конфликте, поворачивается. Соответственно, уже повернутые карты использовать нельзя. И, более того, на повернутые карты можно нападать. И не одной, а несколькими картами. И еще: нападавших можно поддерживать. Персонаж может напасть на другого персонажа, используя один из трех типов атаки **Diplomacy**, **Intrigue** или **Psi**

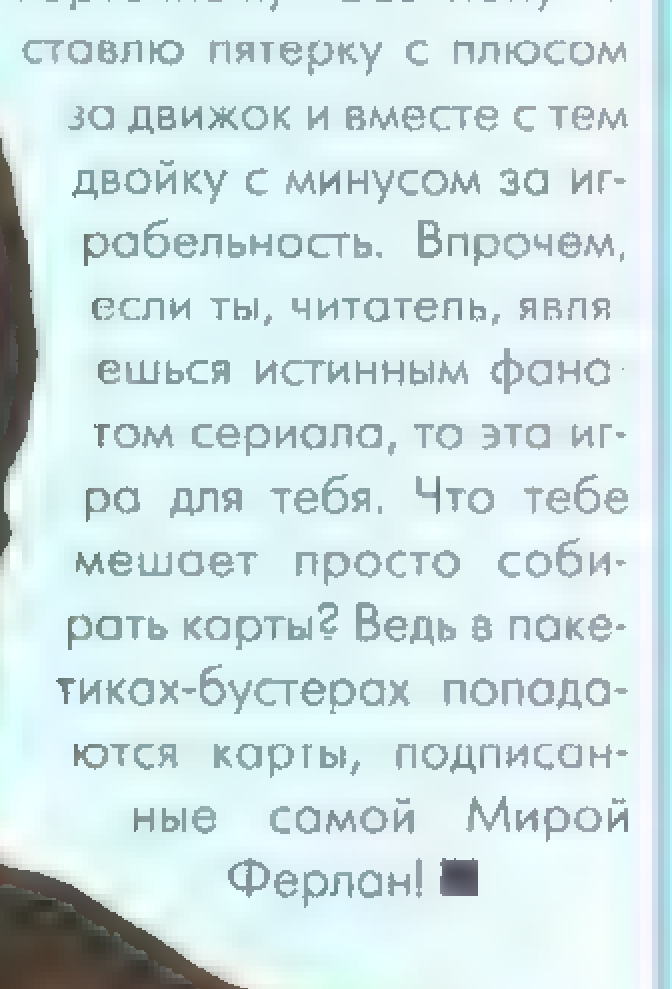
Флот может напасть на флот (позволяется использовать командиров)

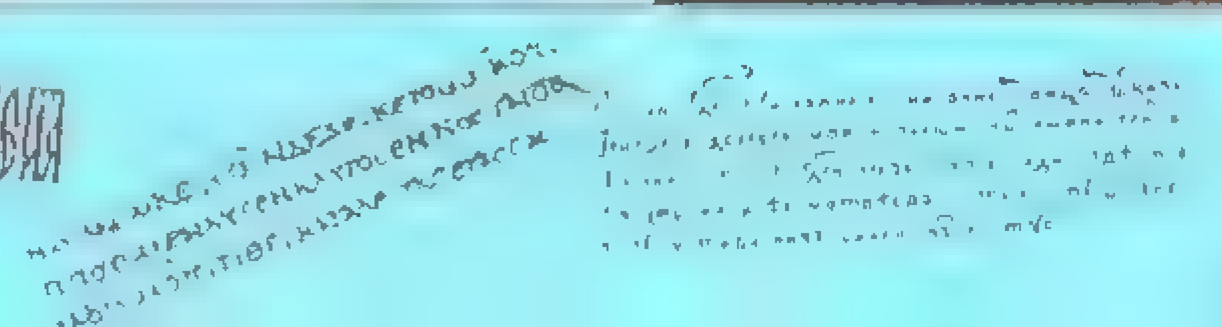


В итоге получается интересная схема (особенно если за столом трое или четверо играющих): сначала объявляется конфликт, затем один из персонажей его поддерживает, затем начинаются индивидуальные схватки и только через несколько минут все играющие вспоминают, что на столе, вообще-то, карта конфликта все лежит и лежит. Только вот никто в нем участия уже не примет, потому как ни одного неповернутого персонажа/флота не осталось. Или бывает так: конфликт объявлен, после чего все пасуют. Каждый боится первым повернуть свою карту, чтобы под удар не подставляться. Или конфликт все-таки разрешается. После того, как один из играющих, обладающий высшим математическим образованием, подсчитает все варианты взаимодействия двух-трех десятков карт и выработает единственно верную тактику. Как вариант — просто будет успешно блефовать. Ведь его второе образование — психолог!

Вывод

Если честно, эта игра произвела на меня двойственное впечатление. Она так же сложна и интересна, как бридж или, скажем, шахматы. Вот только плюс это или минус? И то, и другое. Одновременно. Ведь и бридж, и шахматы — игры по своей сути элитарные. А жанр TCG-CCG рассчитан на широкую аудиторию, которую излишняя усложненность правил скорее отпугнет. В общем, карточному "Вавилону" я ставлю пятерку с плюсом за движок и вместе с тем двойку с минусом за играбельность. Впрочем, если ты, читатель, являешься истинным фанатом сериала, то эта игра для тебя. Что тебе мешает просто собирать карты? Ведь в пакетиках-бустерах попадаются карты, подписанные самой Мирой Ферлан! ■







НОВОСТИ КЛУБНОЙ ЖИЗНИ

KoT [Fd]
kota@igromania.ru

Привет всем. Давайте сразу о главном. В течение последнего месяца было проведено целых три значимых соревнования. А именно: первый российский Action quake party, дуэльный чемпионат в интернет-кафе "Формоза" и ПАКК. Общий зачет по тимплею и дуэлям. Была еще прикольная поездка NiP в Минск. Вот об этом мы сначала и поговорим.

Литовский праздник обломайтис в Минске

В стольном граде Минске должен был состояться мега-папский чемп. За первое место в котором обещалось четыре (!!!) GeForce. За ними-то и рванули нипы. Как написал Polosatiy у себя на паге (страничке): *"Ехать в такое далеко и так обломаться..."* Выяснилось, что началось все, как и с поездкой в Екатеринбург: с обращения Нойза к остальным на тему, что мы делаем сегодня вечером. На этот раз в роли жертв оказались все, в том числе и он сам. Отправиться решили за два часа до поезда, билетов не было и никто даже не знал, куда вообще нужно ехать. В итоге Noise и 3D-BUG успели съездить домой. А Polosatiy с Сатаном как пришли на тренировку, так и решили ехать — с целлофановыми пакетиками. В итоге встретились в поезде за семь минут до отправления — билеты купить удалось (они оказались дорогие, по 500 р.).

Утро... Из поезда вываливается толпа нипов, которая не знает, куда ехать дальше и вообще где и что... В общем, они отправились куда глаза глядят, понадеявшись на авось. В итоге забрели на почту, где был И-нет. Вот тут-то и произошло самое интересное. Зайдя на пагу местного клана Enclave, они прочли, что чемп переносится на две недели (разумеется, вперед)! Покушав в местном "Макдональдсе" и полюбовавшись на местных девчонок (по их выражению, они там просто отпад!), Polosatiy с Сатаном пошли на вокзал и поехали на ближайшем поезде обратно, домой, а 3D-BUG и Noise решили остаться, чтобы посмотреть город. Вот такой вот литовский праздник обломайтис... Позже выяснилось, что и с GeForce'ами тоже облом... Призовой фонд составил что-то около 8 млн. "зайчиков", или 500 рублей по-нашему, а среди дополнительных призов — абонемент для посещения местных компьютерных клубов.

Первый российский чемпионат по Action Quake

Прошел 21 и 28-го мая в компьютерном клубе "Асталависта". В качестве призов разыгрывались абонементы в клуб и прикольные грамотки. Не бог весть что, но приятная мелочь для завсегдатаев клуба. Собралось неожиданно много народу. Мне казалось, что народ не поедет на чемп с такими призами. Ан нет. Поскольку подобного обилия нароzду никто не ожидал, то чемп в итоге прошел с задержкой и с многочисленными мелкими неурядицами. Дошло до того, что финал пришлось перенести на следующее воскресение (на 28 мая).

В итоге первое место заняли UnKnowN ClaN. Они разнесли всех противников, не потерпев ни одного поражения. В общем, супербизоны.

Formoza challenge, или дайте денег Ps'у и Power'у

21 мая в интернет-кафе "Остров Формоза" прошел мега-папский дуэльный турнир.

Участвовало шестнадцать человек — представители всех крупных кланов Москвы. Нипов представлял Polosatiy. Кто организаторы, нетрудно догадаться — Polosatiy, Power и Die Hard. Чемп шел один день по стандартным правилам. Карты — dm13, t2, t4.

Участие стоило 200 рублей с человека, а вся собранная сумма пошла в призовой фонд, который полностью достался единственному победителю.

Турнир задумывался как подготовка к ПАКК, а на самом деле складывалось впечатление, что у Ps'a (Polosatiy) и Power'a просто кончились деньги и нужно было срочно выиграть какой-нибудь чемпионат. Видимо, между собой они решили, что Polosatiy'му деньги нужнее (он взял главный приз), а Power даже участвовать не стал.

Победители из "Арены"

В московском компьютерном клубе "Отик" прошел напряженный двухдневный чемпионат по Counter-Strike под названием "Захват-2000". Это был первый официальный чемпионат общегородского уровня и значения. Участвовало 115 (!) человек; естественно, при таком скоплении народа имели место быть некоторые трения и несостыковки (отличающийся некоторой радикальностью, но весьма подробный отчет можно почитать на страничке *www.halflife.ru/ champ.php3*). Среди участников как наиболее вероятный победитель называлась команда клуба "Арена" — клан [ACT]; она же и заняла первое/второе места (играли два состава). Третье и четвертое место, как ни удивительно, тоже пришлись на клан, играющий в клубе "Арена" — это клан [RVC]. О чем это говорит? О высоком уровне подготовки ареновцев в Counter-Strike и... не очень высокой квалификации большинства прочих участников На мой взгляд, это странно, особенно с учетом небывалой распространенности CS и гигантского количества людей, увлекающихся этим модом.



ПАКК. Закрытие сезона. Кинул монетку — и ты победитель...

В Питере 25 мая начались отборочные дуэльные игры заключительного в этом сезоне ПАКК.

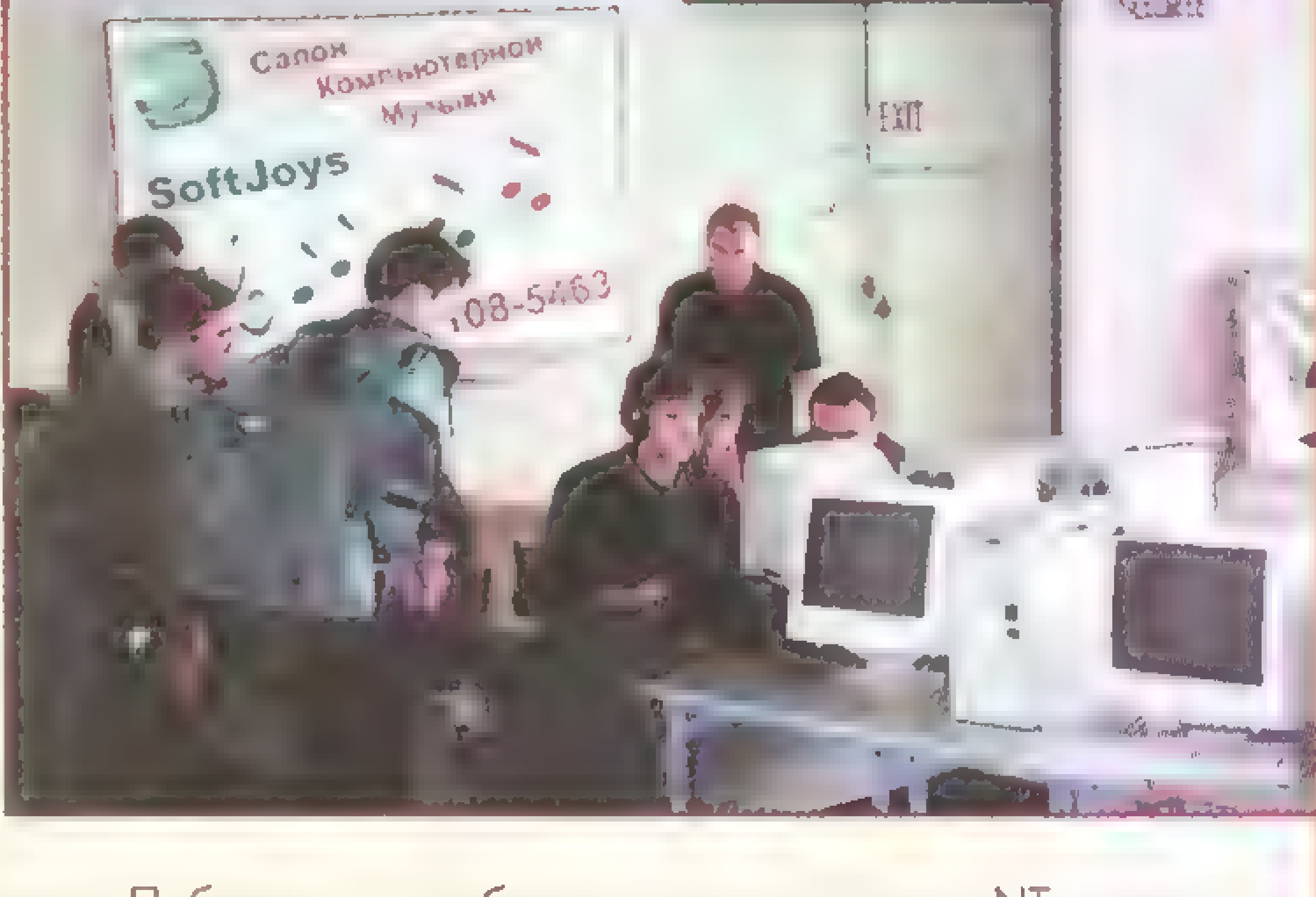
Классные призы ожидали победителей дуэльного турнира. Первые три места — полностью оплаченные путевки на EURO CPL в Швецию, в конце июля. А в тимплее разыгрывались компьютер, монитор и симпатичного вида кубки

Игры проходили в одном из павильонов выставочного комплекса "ЛинЭкспо", что размещается в гавани. Но это выяснилось уже на месте, а до этого Pele сказал мне, что игры проходят в каком то "ангаре", а кто-то вообще заявил, что это ипподром. На самом деле павильончик оказался таких размеров, что вполне оправдывал эти названия. Большое светлое помещение с огромными окнами (из-за этого, кстати, многим сильно отсвечивало во время игр, поэтому приходилось расставлять людей за спинами играющих). За огромными окнами "ангара" колыхались волны Финского залива, на волнах лениво покачивались различные пароходы и мелкие лодочки, а сквозь щели в стенах пробивался ветерок (не скажу, что теплый). Одним словом, романтика...

В первый день прошли только отборочные дуэльные игры. Они закончились практически без эксцессов и особых задержек, но и без особого интереса со стороны наблюдателей (отборочные всегда так проходят).

На следующий день проводились отборочные игры по тимплею. Команд приехало немного, поэтому мероприятие заняло незначительный промежуток времени. На третий день турнира, когда проводились основные игры дуэльного чемпионата, должен был определиться чемпион. Вот тут-то все и началось...

А началось все с задержек: игроки все больше придирались к настройкам машин. Чемпионат медленно, но верно сдвигался на следующий день, соответственно сдвигая тимплейную часть турнира. В итоге последние дуэли было решено отыграть с утра, одновременно с началом тимплейных игр. Победителем дуэльного чемпионата, как вы догадываетесь, стал Polosatiy, второе место взял Pele, третье — Ogre (он выиграл у Power'a, чего я, если честно, не ожидала)



Тем временем затянувшиеся тимплейные игры заставили организаторов взять под мышки машины и участников и переместиться в компьютерный клуб "Эльдорадо", поскольку выставка закрывалась. Еще куча времени ушла на установку машин и налаживание сетки. В это время нипы и Asta (команда клуба "Асталависта") пытались играть в бильярд. Представляешь обколбашенных квакеров в количестве восьми штук, которые сгрудились вокруг одного стола с одним кием! На самом деле начинали играть четверо: двое на двое. А потом подскочили остальные (я в том числе). Стали катать шарики по столу. А бильярд-то русский... шарики большие и тяжелые... чуть не покалечилась половина команды NiP (а играть в Quake с отбитыми пальцами весьма непросто).

К этому моменту нескольким командам удалось-таки начать игру. Команды NT (aka AMD) и NiP играть вообще не стали: полуфинал между ними решился путем кидания монетки. Нипам повезло, выпало так, что они победили. В результате чего NiP прошли дальше победителями, а NT свалились в лузера (поскольку в чемпе действовала система double elimination, то те, кто проиграл, свалились в одну группу, где играют лузера, а победитель группы вышел в финал и встретился с тем, кто не проиграл ни разу). ReD вообще отказались играть с NT, потому что не успевали уехать домой. Финал получился между NiP и NT, что и ожидалось.



Финал проводился по такой же системе, что и полуфинал. Кинули монетку — нипам опять повезло. В результате: первое место — NiP, второе — NT, третье — Комендатура.

На странице ПАКК ничего про монетки не написано, упомянуто лишь, что первое место в тимплее решили не разыгрывать, а присудить его сразу двум командам — NiP и NT. На самом деле первое место было разыграно между самими командами. Но кому хочется сообщать всем об "умопомрачительной" организации, которая привела к вот такому способу выяснения победителя?

Кстати, на следующий сезон ПАКК приглашен клан AM. Это чемпионы Европы по q3a. И мы с NiP.Piton'ом предположили, что систему с монетками надо предложить буржуям, когда они приедут. Например, решить что решка — NiP — займут первое место, орел — NT, а если встанет на ребро, то ReD, ну а уж если в воздухе повиснет, тогда AM. Правда, сомневаюсь, что буржуи согласятся.



И напоследок еще парочка новостей из жизни московских игровых клубов. Во-первых, открывается новый клуб по адресу: Алтуфьевское шоссе д. 102 В, что возле одноименного метро. Геймеров ожидает 60 компьютеров P-III 750.

Во-вторых, в двух "Аренах" (возле ст. м. Бауманская и ст. м. Домодедовская) появился доступ в Интернет (на Домодедовской 2 Мб/с, причем на время тестирования — доступ бесплатный).

За сим прощаюсь, всегда ваша FD[KoT]. ■

Афоризмы

Старый глюк — лучше новых двух!



Семь бед — один RESET.



Если глюк оказался вдруг и не друг, и не враг, а баг...

Анекдоты о программистах и Билле Гейтсе



Случился с Биллом Гейтсом инфаркт. Его сразу положили на операционный стол — электрошок, прямой массаж сердца, уколы в сердце, стероиды... а он отходит. И попадает на небо, а там кругом компы и все Microsoft оборудованы. Он обрадовался, восхищение дикое, а тут врачи еще раз стероидов ему и электрошок. Вернулся Билл с небес и кричит:

— Да что такое, зачем?

Оборвал все провода и опять оказался на небе... Тут его черти хватают раскаленными щипцами и тащат в котлы с кипящей смолой. Билл кричит:

— Эй, эй куда вы меня, я же тут был только что, кругом Microsoft!

— Эх, Билл, — говорит один из чертей, — это же демо-версия.



Собрались друзья-программисты отдохнуть, пивка попить. Договорились: о компьютерах — ни слова. Сидят, молчат. Еще посидели, помолчали. Вдруг один из программеров:

— Я тут с девушкой познакомился...

Все:

— Да ну! И? (заинтересовано)

— Мы с ней весь день гуляли по городу, в кино ходили, в цирк, в кафе. К вечеру ко мне домой пришли. Сидим, чай пьем. И тут она заметила у меня на столе комп и потянулась к нему. И тут все и произошло, на столе возле компа.

— Да!? (восторженно). А какой у тебя компьютер?



Встречаются два программиста.

Первый:

— Я вчера ночью к своей жене подхожу, а она мне: "Access Denied".

Второй:

— Это еще ничего... а моя: "Sharing violation".



Муж-программист с женой сидят в цирке на выступлении иллюзиониста. Во время очередного номера из небольшого ящика выходят много девушек.

Жена:

— Как они могли поместиться в таком маленьком ящике?..

Муж:

— Ерунда! Если бы он использовал WinRAR, он бы еще больше их туда запихнул...

Новый русский

Один новый русский показывает другому свой дом. Заходят в ванную.

Гость:

— А че это у тебя такая плитка мелкая?

Хозяин:

— Мелкая, зато фирменная!

Гость:

— А фирма какая?

Хозяин:

— Intel...

Сбоку припеку

Специалист по научной организации труда знакомил начальника штаба части с персональным компьютером:

— Это устройство уменьшит объем вашей работы в два раза.

— Отлично! Установите в моем кабинете два компьютера!



Верблюжонок (В) спрашивает у мамы (М):

В: Мама, а зачем нам два горба?

М: Это для того, чтобы можно было обходиться без воды в пустыне много дней.

В: А зачем у нас такая густая шерсть?

М: Это для того, чтобы в пустыне ночью не было холодно, а днем жарко.

В: А зачем у нас такие большие копыта?

М: Для того, чтобы было легко ходить по песчаным барханам в пустыне.

В: Мама, так зачем нам эти навороты, если мы в зоопарке живем?

Windows-RTS

Ведущий разработчик компьютерных развлечений фирма Microsoft анонсировала выход новой игры Microsoft Install.

Игра относится к популярному жанру Real-time Strategy. Поддерживаются как однопользовательский, так и многопользовательский режимы работы. Особой популярностью пользуется именно сетевой вариант игры, в котором играющим предоставляется возможность инсталлировать Windows на компьютер соперника.

Играть можно по модему (2 человека), по прямому соединению (2 человека), по протоколу IPX (до 8 человек) и через Интернет (количество играющих не ограничено). Уже действует игровой сервер www.microsoft.com, на который обращаются более 2000 геймеров в день.

Правила игры чрезвычайно просты: выигрывает тот участник, который быстрее всех установит Windows на компьютер соперника с минимальным числом перезагрузок (как правило, это занимает не более 2 дней). В процессе игры ведется счетчик перезагрузок и счетчик зависаний. При достижении одним из них значения 1000 миссия считается автоматически проигранной. В случае одновременного завершения процесса инсталляции двумя игроками им предоставляется дополнительная миссия — Reinstall Windows. При старте игры указывается уровень сложности — количество компонент Windows, которое берется установить игрок.

Важный фактор, способный ускорить распространение этой замеча-

тельной игры, — невысокие системные требования. Для успешного функционирования программе требуется какой-нибудь процессор, хотя бы немного оперативной памяти и около 200 мегабайт дискового пространства у себя и на винчестере соперника.

Хотя фирма Microsoft опровергла слухи о содержащихся в программе cheat-кодах, в Сети уже были замечены несколько читеров, использующих при игре минимальный вариант установки Windows. В ближайшем будущем вышеупомянутая фирма обещает порадовать своих фэнов продолжением данного хита — Install Windows 2000, где будут добавлены несколько новых сценариев зависания, новые уникальные виды ошибок, а также редактор уровней, позволяющий игроку самому создавать миссии, расставлять ошибки и т.п. Скриншоты будущей версии можно посмотреть на сайте компании. Покажите своим врагам, на что вы способны! Установите Windows всему миру!

Суперкомпьютеры в кино, или 25 характерных особенностей компьютеров, показываемых в голливудских кинофильмах

В этой статье приводятся характерные особенности того, как работает компьютер в западных кинофильмах.

1. У текстовых редакторов нет курсора.

2. Герои фильмов чрезвычайно быстро набирают текст, причем никогда не пользуются при этом клавишей Пробел.

3. Персонажи фильмов никогда не печатают с ошибками.

4. На любом мониторе буквы имеют размер в несколько сантиметров.

5. Суперкомпьютеры, которые используют НАСА и ЦРУ или другие правительственные учреждения, всегда имеют очень простой графический интерфейс. Если же графического интерфейса нет, то используются чрезвычайно мощная текстовая командная оболочка, понимающая литературный английский (такая оболочка предоставляет доступ к любой нужной информации, стоит лишь набрать что-нибудь вроде "Получить доступ к секретным файлам" на первой попавшейся клавиатуре).

6. Для того чтобы заразить компьютер разрушительным вирусом, достаточно просто набрать на клавиатуре "Загрузить вирус" (фильм "Крепость").



7. Все компьютеры соединены.

8. Все панели управления работают под напряжением в 1000 вольт и имеют вмонтированные взрывные устройства.

9. О сбое в компьютере вы узнаете по яркой вспышке, клубам дыма, фонтану искр и взрыву, который отбросит вас от компьютера на несколько метров.

10. После набора текста компьютер можно просто выключить, не сохранив данные.

11. Хакер способен взломать самую крутую защиту, угадав пароль со второго раза.

12. Вы можете обойти сообщение "Отказ в доступе" с помощью команды "игнорировать".

13. Любой компьютер загружается не более чем за 2 секунды.

14. Сложные вычисления и загрузка больших объемов данных завершаются не более чем за 3 секунды.

15. Модемы в фильмах обычно передают данные со скоростью не менее 2 гигабайт в секунду.

16. Когда перегревается главный компьютер атомной станции или ракетной базы, все панели управления взрываются непосредственно перед взрывом всего здания.

17. Если вы просматриваете файл, а его кто-то удаляет, то файл исчезает с экрана.

18. Если на дискете есть зашифрованные файлы, то стоит вам вставить ее в дисковод, и у вас сразу запросят пароль.

19. Компьютеры могут обмениваться информацией друг с другом независимо от того, кто их изготовил и в какой галактике (фильм "День Независимости"). Все системы имеют один и тот же стандартный интерфейс. Так, с помощью записной книжки вы можете подобрать PIN-код кредитной карточки (фильм "Терминатор 2")

20. Любые дискеты читаются на любом компьютере, оснащенном дисководом, любые программы работают на любой платформе.

21. Чем совершеннее компьютер, тем больше у него кнопок. При этом работа на таком компьютере требовала бы весьма профессионального оператора, так как на кнопках нет никаких надписей, за исключением кнопки "Самоуничтожение".

22. Большинство компьютеров, даже самых маленьких, способно работать в режиме воспроизведения реалистичной трехмерной интерактивной анимации в гигантских разрешениях с фотореалистичной глубиной цвета.

23. Лэптопы всегда могут работать в режиме полноэкранного видеофона в реальном времени и имеют неимоверную производительность.

24. Когда персонаж смотрит на монитор, изображение настолько яркое, что проецируется на его лицо.

25. Поиск в Интернете всегда дает вам именно то, что вы искали, независимо от того, насколько общие ключевые слова вы задали (так, например, в фильме "Невыполнимое задание" Том Круз задал поиск по ключевым словам "файл" и "компьютер", после чего получил 3 ссылки). ■



Неумолимо наступило лето, принеся с собой кучу свободного времени и жгучее желание отдохнуть так, чтобы осенью было что вспомнить. Для кого-то самым большим подвигом станет роман с очаровательной длинноногой блондинкой где-нибудь на побережье, для кого-то — небывалый уровень мастерства в "Кваке" и "Анриле", а также звание "самого беспощадного и кровожадного игрока месяца" в одном из близлежащих клубов. Ну а кому-то просто не повезло — большую часть благословенных каникул придется вкалывать на загородной фазенде, вспоминая бесправие бразильских рабов и мечтая о революции. Так или иначе, лето — сезон затишья как на игровом рынке, так и на журнальных просторах. Оно и понятно: все разъезжаются кто куда, а на дачах и в санаториях компьютеров не так-то много. Да и лежа на пляже пузом кверху, хочется думать о чем-нибудь спокойном и расслабляющем, а не об очередных битвах со Строггами или им подобной нечистью. Что ж, желая всем отличного отдыха и необычных приключений, очень рекомендую стараться не пропускать летние номера "Игромании". Потому как на лето мы наметили ряд интереснейших проектов и статей в журнале, и будет обидно, если вы не сможете их увидеть и прочесть. А еще, разделяя всеобщее желание повеселиться, именно в летних номерах мы планируем целую подборку конкурсов, викторин и тому подобных развлечений, причем основная их масса, видимо, придется на следующие два месяца. Так что, отправляясь с обзорной экскурсией в Нижний Урюпинск, не забудьте прикупить "Манию", ежели вдруг ненароком встретите ее там.

Письмо первое

Вы и другие, подобные вам журналы обычно пишите: присылайте нам свои комментарии и мы обязуемся исправить нашу рубрику, коли вам что не нравится. Так вот я долго-долго думал и решил, а не изложить ли мне свои мысли, может вы их даже прочтете и вдруг да сделаете так, что ваш журнал станет еще интереснее.

Имели ли вы удовольствие (или неудовольствие — ненужное зачеркнуть) знакомиться с другими журналами, то есть вашими конкурентами? Если да, то вы не могли не заметить, что в наибольшей степени все статьи, посвященные играм не являются ни чем более, как шутками или циничными мнениями авторов статей о том как они себе представляют тот или иной аспект в описываемой игре. Все эти "комментарии от любителей", могу вас заверить, уже никому не нужны, никого не удивляют и не смешат. Может быть над этим юмором и смеются детишки лет пяти, а для нас с вами, прожженных временем и практикой нужно, я так полагаю, совсем другое. Я и подобные мне ищут в ваших журналах не красивые картинки (без них, конечно, тоже никуда), не модные штуки, не комментарии, типа: "Ну этого я вам сказать не могу так как я не из числа поклонников игр и со старыми версиями не знаком...", а нужна нам информация. Килограммы, центнеры, тонны информации. Поэтому нельзя давать статью, скажем, жанра RPG специалисту по футболу, необходимо дать эту самую статью настоящему поклоннику, фанату этого жанра, который в процессе написания статьи будет интересно излагать все мысли, надлежащим образом расставляя все по полочкам и разжевывая по кусочкам.

Роман Бойко

Разумеется, мы регулярно знакомимся с другими журналами по компьютерным играм. И дело здесь не только в пресловутой конкуренции — нам иногда действительно искренне нравятся некоторые материалы. А в целом — за других сказать не могу — в "Мании" заказ на статью получает только автор, который является знатоком жанра и профессионалом в данной области. Например, есть авторы, которые пишут замечательные прохождения и руководства, есть свои авторы для рубрики Rulezz&Suxx. В других рубриках тоже своя специфика, и занимаются ими те, кто в ней хорошо разбирается. Это даже по именам легко проследить — кто в какую рубрику пишет.

Более того, на особо культовые игрушки авторы заранее "забивают" место. Например, если кто-то является фанатом "Диаблы", он может договориться с редактором, чтобы после выхода вторая "Диабла" досталась именно ему. Тут уже кто вперед успел, тот и напишет про любимую игру. Но уж тогда будь уверен — автор тебе все разложит по полочкам в лучшем виде! Только вот разработчики нам порой неприятные сюрпризы преподносят. Например, Might&Magic VIII был настолько похож на предыдущую часть, что руководство по нему изменилось не сильно: почти те же самые заклинания и способы убиения вражин, разве что миссии другие.

Письмо второе

Хотелось бы видеть рубрику (альтернативное название — Самопал) в которой вы могли бы давать советы по изготовлению игр в домашних условиях. А также рубрику, в которой вы будете рассказывать нам, как делать классную музыку в не менее домашних условиях, где доставать новые семплы и т.д.

Vet@l

Много ли читателей задавалось подобной целью? Если да, то подобная рубрика появится (или, на худой конец, подборка материалов по данной тематике). Все будет, как всегда, зависеть от вашего мнения и ваших пожеланий. Высказывайте!

Письмо третье

Как вы выбираете несколько писем для рубрики "Линия отрыва" из нескольких сотен? Ответ обоснуйте.

Сергей Беретной

А вот это вопрос, который действительно волнует многих читателей. Не секрет, что в редакцию приходит довольно много писем, и для меня порой бывает непросто решить, какое письмо достойно обсуждения, а какое — просто "полезное мнение" для нас. Чаще всего я исхожу из того, какие проблемы затронуты в письме и интересны ли они будут для всех остальных. Поэтому письма типа "Не могу пройти игру, помогите" я передаю нашим знатокам по играм. А они уж сами смотрят, могут ли помочь человеку в его терзаниях. Разумеется, с особым удовольствием я выбираю письма, которые просто интересно читать, в которых чувствуется характер человека... При этом совершенно не важно, является ли письмо ругательным или хвалебным. Более того, конструктивную критику всегда стараюсь вынести на обсуждение — иначе как же еще понять, как сделать журнал лучше!

Письмо четвертое

Я вот решил написать о такой вот штуке. Меня постоянно нервируют те люди, которые наезжают на Винды! Вот говорят в стиле :" Винды сакс, линукс рулеззззз". А ведь обидно то! Больше половины всех людей сидящих за компом, висят на Виндах. А проги, к примеру, вирусы они то тоже пишут в Виндах! Ну нравится Линукс, ну поставь его тихо где— нибудь у ся на подоконнике и молчи, сопя в тряпочку... Да Винды иногда глючат, да бывают моменты полного отстоя. НО! Это ведь самая элементарная ОС. Лично я люблю, чтобы было работать очень просто, в расслабушку ;-) И товарищи хацкеры и им подобные, просьба не гнать на бедные Окна (3.1, 95, 98). Нет ни одной ОС, которая бы не глючила!

Да поможет тебе Фаервол, [RIP]-Ice

Вот такое вот письмо интересное. Даже ничего комментировать не буду — сами все скажете и сделаете соответствующие выводы. Возвращаясь к теме, какие из пришедших писем идут в номер и почему, добавлю, что иногда читатели высказывают столь необычные и нетривиальные мнения, с которыми просто хочется познакомить всех остальных.

Письмо пятое

Что такое вселенная On Line, в смысле, что это за тип игр такой и под каким соусом в него играют?

NiKe

On-line — это дословно "на линии". То есть этим понятием можно обозвать все, что происходит в Интернете. Чаты, аська — это все "on-line". И все игры через Интернет, по большому счету, могут считаться онлайновыми. Всевозможные MUD'ы, пресловутая "Ультима" и куча всего того подобного. Только вот "Квака" по локальной сетке — это уже не онлайн.

Письмо шестое

Привет уважаемая "Игромания". Пишет вам рядовой геймер из всеми забытой Латвии (город Елгава). Пишу (раньше както не было времени, а сейчас, как видите появилось) впервые и надеюсь мое письмо не останется без внимания.

Журнал ваш периодически покупаю (только с CD), но ваш журнал это дефицит, его елгавнянские геймеры очень быстро раскупают (значит нравится). Я считаю , что "Игромания" полный РУЛЕЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗЗ!!!!!!!!!, а остальные полный отстой!

А почте (электронной) можно журнальчик ваш выписать, если нет то была бы хорошая идея это осуществить?

P.S. А что там за слухи, что типа квестуха умирает (я не верю), протрите глаза товарищи геймеры...

FOX

Разумеется, "Игроманию" можно заказать по почте — на последней странице есть подписка, там все подробно рассказывается. Кстати, многие жители небольших городков жалуются, что не успевают купить журнал... Им тоже можно рекомендовать подписку — все-таки гарантия, что новый номер "Игромании" вы не пропустите. Теперь про квесты. Когда какая-то безумно интересная тема изживает себя, про нее обычно говорят: "она умерла". Например, музыканты сокрушаются, что "рок-н-ролл умер", ценители кино оплакивают pulp-fiction, а геймеры орошают слезами квестовую могилу. А дело все в том, что хороших, необычных квестов давно уже не было, а те, которые были, похожи на своих предшественников, как клонированные овцы на прародительницу; стричь шерсть по-прежнему можно, но ходить в одинаковых свитерах надоедает. Кризис жанра, однако. Впрочем, в сердцах оптимистически настроенных граждан (вроде меня) еще жива надежда на возрождение и воскрешение квеста. Аминь, товарищи!

Письмо седьмое

Товарищи, друзья, верните на компакт CD-треки типа как в № 1, 2! А то в последних музыка такая, что заснуть можно. Насчет постера-это опционально, решайте сами, хотя, по нам, геймерам, чем больше всяких фенечек, тем лучше.

А теперь буду хвалить. Скажу честно, мне ни то-что бы письмо напечатали, даже ни разу нигде не ответили, а Вы первые, поэтому огромное спасибо за такую внимательность, гадом буду не забуду!

МАкс. г.Елец

Что ж, я получила от Вива устное, телефонное, подтверждение того, что на диске этого номера музыка как раз такая, какая была в начале года — и захочешь, да не уснешь. Видимо, твою просьбу можно считать выполненной. А за похвалу спасибо, рады стараться. К сожалению, отвечать на все бумажные письма мы просто не в состоянии, а вот на электронку стараемся отвечать почти всегда. Или я, или Денис Давыдов, или человек, которому вы конкретно адресуете письмо. Правда, иногда встречаются письма, на которые ответить просто невозможно. Например, "Катя, я тебя люблю!". Вот как на такое отвечать? Единственное, что приходит в голову, — "С чем тебя и поздравляю!". А ведь так не ответишь — вдруг у человека и впрямь серьезное чувство, так и до душевной травмы его довести недолго. Поэтому подобные послания я обычно стараюсь пропускать — от греха подальше. Или требуют по почте фотку прислать... Сначала по-хорошему откажешь, потом просто начинаешь игнорировать такие требования. К счастью, такие чудаки встречаются нечасто, поэтому на большинство писем я все-таки стараюсь отвечать.

Ну что ж, на этом наше летнее заседание разрешаю считать закрытым. Спасибо всем, кто принял посильное участие, ждем с нетерпением ваших новых писем и идей.

Отдельное спасибо Худолею Дмитрию М., г. Островной, Мурманская обл., который не поленился и написал печатными буквами несколько писем, дабы в редакции не возникало трудностей с прочтением.

Хорошего вам отдыха! ■



kat@igromania.ru

Самым скандальным материалом в "Мании" за последнее время стала статья в четвертом номере "Ролевое движение в России: истинные правила игры". Она всколыхнула как людей, тесно связанных с миром ролевых игр, так и совершенно постороннюю аудиторию, до этого никогда ничем подобным не интересовавшуюся. На форуме "Игромании" долгое время шло бурное обсуждение: что за человек этот загадочный C.S.M. и по какому праву он позволяет себе выносить столь категоричные суждения. Кто-то даже обещал отыскать его на фестивале полевых игр МосКоне (как раз в тот момент C.S.M. находился там по заданию редакции) и поговорить с ним "по душам". Впрочем, ничего смертельного там в итоге не случилось — все ограничилось вполне мирными обсуждениями с присутствием пива в качестве рефери.

Так все же, кто он такой — C.S.M.?

...Его отец курировал нашу разведку в Великобритании в славные брежневские времена. И в силу этого тогда еще маленькому Олегу (таково его настоящее, мирское имя) пришлось учиться читать по-русски и по-английски одновременно. Однако, от отличие от менее счастливых сверстников, которые вынуждены были тренироваться на учебниках по английскому, Олегу была доступна серьезная литература. Первой книгой на буржуинском языке был "Конец детства" Артура Кларка, затем — политические сатиры Брэдбери. А когда C.S.M. был в шестом классе, ему в руки попали книги Толкиена. Нельзя сказать, что Толкиен произвел на него неизгладимое впечатление. Однако перед ним предстала интереснейшая вселенная, причем, с его точки зрения, реализованная не самым совершенным образом. Но значит, возможно придумать нечто гораздо большее. Верно?.. И уже ничто в этом мире не могло остановить стремление Олега изучить и исследовать этот мир и другие миры, разложить их на части, выяснить, чем скреплены элементы, понять механику и начать создавать нечто свое на основе почерпнутых знаний.

Потом были компьютерные RPG самых разнообразных мастей и профилей. С другой стороны, было участие во множестве полевых ролевок и был Эглодор — около пяти лет назад он являл собою куда более приличное место, чем сейчас. Причем в ходе всего этого Олег добился определенных успехов в освоении кунг-фу и кэндо (искусство боя на мечах). Далее были модули по AD&D. Сначала "водился" сам, но совсем недолго — душа творца требовала выражения. И Олег стал мастером. Вернее, Мастером — потому как модули его действительно необычны и захватывающи. В них всегда есть интрига — детективная история или политический фарс, романтическая сказка или доблестная сага. Как и у каждого Мастера, у Олега есть свои верные соратники и почитатели. Многие из них — наши коллеги, так как очарование затерянных миров не чуждо и обитателям редакции.

Олег не приемлет рутины — ни в повседневной жизни, ни в своих вселенных. Любит новые впечатления и свежие эмоции, впитывает их, словно губка. В свое время исколесил всю Россию. А также ближнее зарубежье. От Прибалтики до Алтая, от Карелии до Крыма. Про Московскую область уже не говорю — хожена вдоль и поперек по десятому разу. Именно эта тяга к новым впечатлениям чуть было не подвигла C.S.M. год назад уйти воевать во французский легион — только потому, что ему стало скучно на работе.

В настоящее время, работая в "Мании", Олег является ведущим направления настольных и полевых игр. Разумеется, лучшего специалиста нам было бы трудно найти: в арсенале Олега находятся как все наиболее известные и популярные игры, так и совершенно необычные и не известные широкой аудитории.

Многими в редакции подмечено, что Олег всегда находится не в эпицентре тусовки, а немного в стороне — наблюдает, присматривается. Отсюда и необычные пристрастия: в свободное от всякоразличных дел время Олег, среди многого прочего, придумывает психотронное оружие и мечтает оснастить редакцию сигнализацией с инфразвуковым генератором (лучший способ борьбы с тараканами и незваными гостями). А также весьма не против завести домашнего зверя — дрессированную росомаху. Правда, я не слышала, чтобы росомахи поддавались дрессировке, но для Олега, похоже, в этой жизни нет невозможного, равно как и в его мирах. ■

Мастер затерянных миров



проводится при поддержке компании "Snowball"

КОНКУРС

ПО СТРАТЕГИИ "ЗАТЕРЯННЫЙ МИР"

Основой для этого конкурса послужила стратегия "Затерянный мир" от компании TopWare, более чем удачно локализованная на Snowball и изданная гигантом российского рынка "1С". Вопросов, по традиции, пять. Призовых мест — десять.

Первое место

Коробочная версия "Затерянного мира" (игра, руководство и даже вполне себе симпатичная майка) и слим-версия* "Горький-17". Это богатство получит тот, кто правильно ответит на все вопросы и первым их пришлет.

Второе место

Слимы Earth 2150, Total Soccer 2000 и Gorky 17 (игрушки из серии "1С: ORIGINALS"). Приз получит второй правильно ответивший на все вопросы.

Третье место

Слимы Earth 2150 и "Война и Мир". Названные игры станут неделимой собственностью ответившего хотя бы на четыре вопроса и опередившего в этом достижении остальных участников.

И это еще не все!

Избранные счастливчики из числа победителей второго плана получат по одной из следующих игрушек: "Дон Капоне", "Футбол 2000", "Не Тормози!", "Ярость: Восстание на Кронусе", "Огнем и Мечом", "Затерянный мир" и Septerra Core ("1С: ORIGINALS").

"Слим-версия игры — распространяемая без коробки, только сам компакт.

ВОПРОСЫ

Вопрос первый

Назовите разработчика и издателя игры, которая послужила "фундаментом" для "Затерянного мира".

Вопрос второй

Задачка по "Затерянному миру" на сообразительность и математику. У нас есть три домика, все заполнены. Есть, соответственно, Мэрия. Есть Университет и Лаборатория. Мы собираемся построить банк. Какой у нас будет чистый доход, если на науку отходит 10 процентов (на мотивацию не тратится ничего, жители счастливы)?

Вопрос третий

Как будет называться вторая часть "Затерянного мира", которая только готовится к выходу?

Вопрос четвертый

Какие знания необходимо изучить эльфам, чтобы получить возможность производить кокодрилов? Требуется перечислить ТОЛЬКО необходимые для этого науки.

Вопрос пятый

В какой по счету миссии за эльфов нужно было уничтожить антов, пребывающих в сотрудничестве с друидами?

УЧАСТИЕ

Как только почувствуете в себе силу знания — смело хватайте ручку и пишите нам письма с пометкой "Конкурс ЗМ". Присланные письма будут участвовать в конкурсе по двум показателям: правильность ответов и дата отправки.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

Если есть желание отправить ответы поскорее и не мучаться с почтой, то можно выслать письмо на *editor@igromania.ru*. Но напоминаю: любые письма, присланные по электронке, автоматически получают сутки штрафа.

Конкурс продлится *до конца июля*, и участвовать в нем может абсолютно любой. Подведение итогов и ответы будут опубликованы в *августовском* номере.

Святослав Торик.

[illegible]

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Уважаемые читатели! Отныне и постоянно, начиная с этого номера, в "Игромании" проводится конкурс "Пять турнирных задач", предназначенный для всех, кто увлекается интеллектуальной игрой Magic: The Gathering. Основной смысл конкурса — позволить вам проверить и упрочить свои познания в "Магии". И, конечно же, дать вам возможность побороться за призовые бустеры — куда ж без этого!

В этом (и в каждом следующем) конкурсе дается пять задачек. Некоторые довольно типичны, некоторые просто взяты из реальной турнирной жизни. Все они представляют интерес в том или ином качестве. Первые две задачки — легкие, и их решение не должно составить большого труда. Третья и четвертая — средние по сложности, и последняя — сложная, требующая знания хитростей и отдельных неочевидных аспектов правил "Магии". Крайне полезно разобраться во всех задачах, даже если они покажутся совсем простыми, потому как их понимание может сильно облегчить игру на турнире.

[illegible]

Задача №1

[illegible]

Задача №2

[illegible]

Задача №3

[illegible]

Задача №4

[illegible]

Задача №5

На столе у вас обитают две сильномогучие твари Thrashing Wumpus и Ticking Gnomes. У противника на столе только Circle of Protection: Black и две неповернутых земли. У вас [illegible] два неповернутых swamp. Крайне необходимо убить противника на этом ходу. А у него целых семь жизней. Что делать?

[illegible]

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов.

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий, с учетом приоритетов (где это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет в свою очередь действовать оптимальным образом.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете один день штрафа.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415

E-mail: editor@igromania.ru

4. Конкурс проводится **до конца июля**. Имена победителей и ответы на задачки будут опубликованы в **августовском** номере "Игромании".

5. *Призовой фонд — 15 бустеров*. Победители могут выбрать, из каких сетов они желают получить бустеры: Urza's Saga, Urza's Destiny, Classic 6th Edition, Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy.

Первое место — 5 бустеров.
Второе место — 4 бустера.
Третье место — 3 бустера.
Четвертое место — 2 бустера.
Пятое место — один бустер.

Alabaster Wall
2 , Creature — Wall, 0/4
(Walls can't attack)
: Prevent the next 1 damage that would be dealt to target creature or player this turn

Blaze
X, Sorcery
Blaze deals X damage to target creature or player

Circle of Protection: Black
1 , Enchantment
1: Prevent all damage against you from one black source. If a source deals damage to you more than once in a turn, you may pay 1 each time to prevent the damage

Dark Ritual
, Instant
Add to your mana pool

Massacre
2, Sorcery
If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.
All creatures get -2/-2 until end of turn

Misdirection
3, Instant
You may remove a blue card in your hand from the game instead of paying Misdirection's mana cost
Target spell with a single target targets another target instead

Morphling
3, Summon Shapeshifter, 3/3
: Untap Morphling
: Morphling gains flying until end of turn
: Morphling cannot be the target of spells or abilities until end of turn
1: Morphling gets +1/-1 until end of turn
1: Morphling gets -1/+1 until end of turn

Phyrexian Negator
2, Creature — Horror, 5/5
Trample
Whenever Phyrexian Negator is dealt damage, sacrifice a permanent for each 1 damage dealt to it

Power Matrix
4, Artifact
: Target creature gets +1/+1 and gains flying, first strike, and trample until end of turn

Prodigal Sorcerer
2, Summon Wizard, 1/1
: Prodigal Sorcerer deals 1 damage to target creature or player.

Soltari Monk
Summon Cleric, 2/1
Protection from black, Shadow

Ticking Gnomes
3, Artifact Creature, 3/3
Echo
Sacrifice Ticking Gnomes: Ticking Gnomes deals 1 damage to target creature or player

Thrashing Wumpus
3, Creature — Beast, 3/3
: Thrashing Wumpus deals 1 damage to each creature and each player

Vampiric Tutor
, Instant
Search your library for a card, then shuffle your library and put that card on top of it. You lose 2 life

Vendetta
, Instant
Destroy target nonblack creature. It can't be regenerated. You lose life equal to that creature's toughness

Waterfront Bouncer
1, Creature — Spellshaper, 1/1
, , Discard a card from your hand: Return target creature to its owner's hand

White Knight
Summon Knight, 2/2
Protection from black, First Strike

Wishmonger
3 , Creature — Monger, 3/3
2: Target creature gains protection from the color of its controller's choice until end of turn. Any player may play this ability

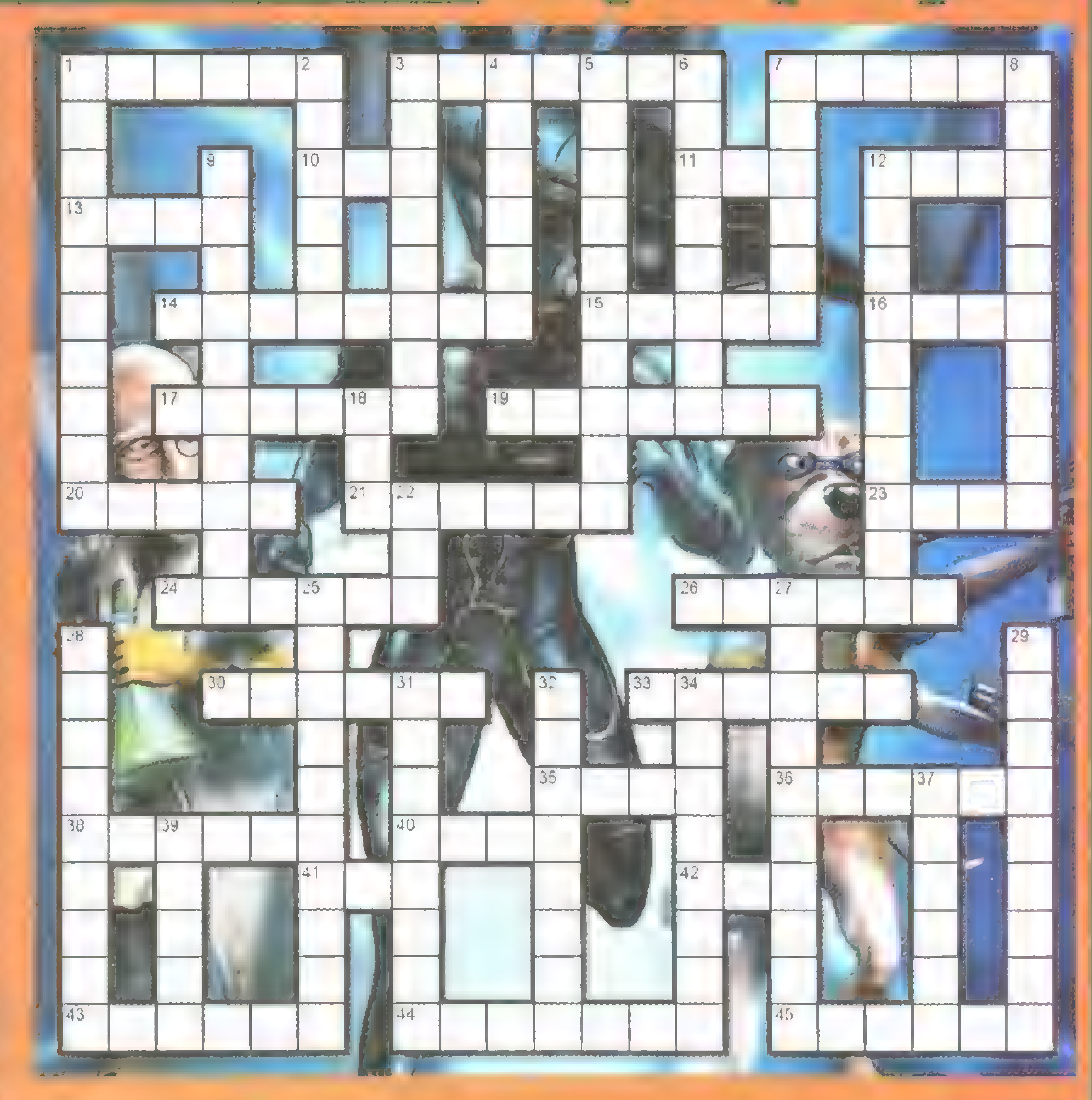
Yavimaya Elder
1, Creature — Druid, 2/1
When Yavimaya Elder is put into a graveyard from play, you may search your library for up to two basic land cards, reveal them, and put them into your hand. If you do, shuffle your library
2, Sacrifice Yavimaya Elder: Draw a card

Yawgmoth's Will
2, Sorcery
Until end of turn, you may play cards in your graveyard as though they were in your hand. Cards put into your graveyard this turn are removed from the game instead

Задачи составил Саша Яценко (*a.y@softhome.net*). Организация конкурса — DeD-21 (*dekaadr@softhome.net*). Призы предоставляются элитным клубом **"Даймонд XXI век"** (*www.diamond21.ru*)

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете ... больше и научиться большему "Игромания" рекомендует вам ... "Магии". Только там вы ..., чем в действительности является ... составлять колоду. О... "Даймонд XXI век", вы сможете ... получить совет, какие карты ... ется, а ... отся играбель- ...

КРОССВОРД



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Известнейшая квестовая и не только компания. 3. Одна из половинок раздробившейся студии Parallax (авторы Descent). 7. Разработчик X-COM. 10. Сильное взрывчатое вещество, встречающееся во многих [illegible] играх. 11. Гоблинский военачальник в Третьих Героях (одно из слов). 12. Как называлось логовище [illegible] в Lost Eden (одно из слов)? 13. Крайняя мера [illegible] замком в War[illegible]. 14. Умение [illegible] в M&M8 (одно из слов). 15. "Гонки на выживание" от компании Psygnosis. 16. Четыре буквы, которые в 1993 году потрясли мир. 17. [illegible] ****** [illegible] 19. Известнейшая серия [illegible] от SSI (каждое слово в названии). 20. Одна из основных магических школ. 21. То, как одним словом называется [illegible] на другой планете в Master of Orion 2. 23. [illegible] в Dungeon Keeper. 24. Аркада с персидским антуражем (одно из слов названия). 26. Минимальная мера [illegible] в War[illegible]. 30. Танковый [illegible], предшественник K[illegible] Tank. 33. Самая известная "[illegible] RPG". 35. Одно из [illegible] в NOX. Выглядит как [illegible]. 36. Ремонтный цех в Dune 2000 (одно из слов). 38. Персонаж в Planescape Torment, [illegible] с двумя [illegible]. 40. Аналог рыцаря у орков в Warcraft 2. 41. Ассоциация наемников в Jagged Alliance [illegible]. 42. Аналог X-Wing (одно из слов). 43. Подзарядка для батареи [illegible] в Descent (первое слово). 44. Автор [illegible] квеста Normality. 45. [illegible] для Command & Conquer (одно из слов).

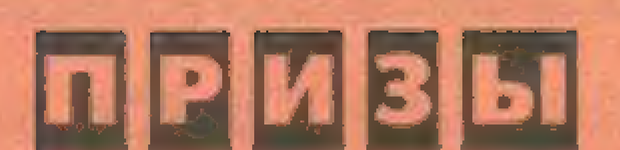
ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. [illegible] в Третьих Героев. 2. Классический параметр, как правило, означающий [illegible]. 3. Параметр персонажа в The Sims. 4. В Ма[illegible] их можно строить [illegible] уровне развития. Их существует пять штук и они делятся по трем [illegible] (общее слово). 5. Космическая стратегия наподобие Master of Orion, [illegible] 6. Программа для [illegible] Всемирной Сети. 7. Пиратский юмористический квест от LucasArts (одно из слов). 8. Заклинание в M&M8, позволяющее [illegible] противника кусками раскаленного металла. 9. Известнейший авиасимулятор, гремевший на рубеже восьмидесятых и девяностых (одно из слов). 12. Способность руководить большей армией в King's Bounty. 18. Раса, к которой [illegible] не изданной приключенческой Warcraft Adventures. 22. [illegible] датированный 2097 годом (одно из слов). А также одна из самых известных композиций группы "Metallica". 25. Способность [illegible]. 27. Сооружение в StarCraft у протоссов, предназначенное для увеличения [illegible] (одно из слов). 28. Игровой [illegible]. 29. Одна из [illegible] существующих RTS. 31. Красивейшая 3D [illegible] компании R[illegible]. 32. [illegible] RTS знают все. 34. [illegible] от Virgin — следующая ступень развития [illegible] MicroMachines, одно из первых игр своего жанра, требующая 3D-ускоритель. 37. Это

и летательное средство передвижения из LHX, и неиграбельная раса в Colonization, и даже составная часть названия свежевыпущенного вертолетного симулятора. **39.** Раса, присутствующая практически в любой RPG. Отличается клептоманией (последняя стадия, лечению не поддается).

КОММЕНТАРИИ:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. **2.** Ответы на Кроссворд будут опубликованы в августовском номере (т.е. через номер). **3.** Кроссворд составил DeD-21 *(editor@igromania.ru)* при участии Святослава Торика *(torick@igromania.ru)*.



С этого номера мы начинаем печатать Кроссворды с призовым фондом. Ответы принимаются по обычной почте и по электронной. Ответы, присланные по электронной почте, получают штраф в один день.

Первые три человека, раньше всех приславшие правильные ответы на все вопросы Кроссворда, получат в награду коробочные версии недавно появившегося уникального экшена Evolva. Имена победителей будут опубликованы в августовском номере вместе с ответами на вопросы.

Если вы живете в отдалении от Москвы и журнал к вам доходит с опозданием, не думайте, что вы автоматически лишаетесь шансов на победу. Кроссворд не настолько прост в отгадывании, и совершенно не факт, что победители определятся в первые же два-три дня после выхода журнала в продажу.

Адрес редакции:
109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.
E-mail: editor@igromania.ru.
Ответы принимаются до конца июля.

Ответы на Кроссворд по Heroes of Might and Magic 3 в "Игромании" № 05 (32) '2000

ПО ГОРИЗОНТАЛИ: **1.** Catapult. **7.** Campfire. **10.** Ore. **12.** Stables. **13.** Camp. **14.** Air. **15.** Thunderbird. **16.** Ghost. **17.** Prison. **18.** Star. **20.** Axis. **22.** Pit. **23.** Tunnel. **24.** Efreeti. **27.** Magi. **29.** Resistance. **31.** Bloodlust. **36.** Navigation. **38.** Marketplace. **39.** Basilisk. **41.** Relic. **43.** Shots. **45.** Inferno. **48.** Nomad. **49.** Road. **50.** Hovel. **51.** Eye. **52.** Serpent. **54.** Rain. **55.** Sanctuary. **56.** Elemental. **57.** Curse. **58.** Hobgoblin.

ПО ВЕРТИКАЛИ: **1.** Cartographer. **2.** Troglodyte. **3.** Treetop. **4.** Disguise. **5.** Subterranean. **6.** Mysticism. **7.** Citadel. **8.** Implosion. **9.** Elementalist. **11.** Earth. **13.** Crypt. **19.** Arena. **21.** Guard. **25.** Rust. **26.** Wisdom. **28.** Forgetfulness. **30.** Colossus. **31.** Barracks. **32.** Unearthed. **33.** Intelligence. **34.** Sharpshooter. **35.** Resurrection. **37.** Teleport. **40.** Sacrifice. **42.** Armor. **44.** Hydra. **46.** Faerie. **47.** Glory. **53.** Evil.

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва
ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс", т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир
ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург
"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород
ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург
"КП в Оренбурге", т. 77-06-80

Санкт-Петербург
ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"



Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с августа 2000 г. по октябрь 2000 г.) или на шесть месяцев (с августа 2000 г. по январь 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки до 11 августа. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (август — январь)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите до 14 августа в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 455, "Игромания". Также принимаются отправления по факсу.



Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	№1'00
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN	№3'00
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	№3'00
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA II	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT&MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT&MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MIGHT&MAGIC VIII	№3,4'00
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	№3'00
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	№2'00
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUAKE III: ARENA	№2'00
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	№3'00
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
THIEF II: THE METAL AGE	№5'00
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	№4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	№2'00
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00
UNREAL TOURNAMENT	№2'00
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	№2'00
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	№2'00
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

❑ на 3 месяца (август — октябрь включительно) — 111 руб.

❑ на 6 месяцев (август – январь включительно) — 222 руб.

❑ на 3 месяца (август — октябрь включительно) с CD-ROM — 186 руб.

❑ на 6 месяцев (август – январь включительно) с CD-ROM — 372 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом/квартира ______________________



Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!